www.acaogames.com.br
ação
games
Edição nº 157
Novembro de 2000 R$ 4,90
3451/1
ISSN 0104-1630
Abril 50 anos

GAMES

N Nintendo 64
P PlayStation
W PC
D Dreamcast
G Game Boy Color
S SNES
M Mega Drive

DICAS

DESTAQUES

Lembra do bleem!? Então dê uma olhada na seção EGM Brasil.

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Subeditor: Darius Roos
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analista de Jogos: Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Felipe Azevedo, Humberto Martinez, Ronaldo Testa, V. Schultz (jogos); Gláuber Soares, Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba e Tatiana de Paula (textos); Carol do Valle e Andre Feliciano (fotos); Renato Costa (diagramação); Mario L. C. Barroso (tradução); Alexandre Jubran (ilustração)

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich,
executivos de contas: Claudia Gussoni, Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

ASSINATURAS
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Paulo Roberto Simões
Diretor de Publicidade - Classificados: Pedro Codognoto

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald
www.abril.com.br

www.acaogames.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.
E-mail:agames.abril@atleitor.com.br

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax: (0xx11) 3037-4468

Atendimento ao assinante

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo:
(0xx11) 3990-2121
Demais localidades:
0800-78-2811

Para atualizações de dados (mudança de endereços), reclamações sobre a entrega das revistas. Lembre-se de informar o código de assinante, nome e endereço completos.

Edições anteriores

Para encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou pelo e-mail:
abril.ea@abril.com.br

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: Av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: R. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: Av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: Av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: Av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: R. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: R. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: Av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: Av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: Av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Dis tribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 157. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0XX11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque):solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea.@abril.com.br.

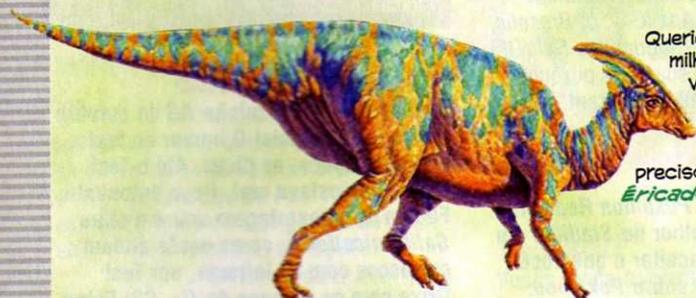
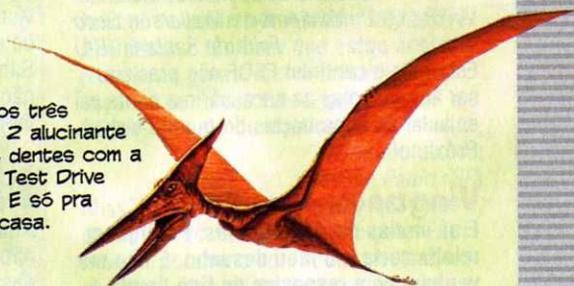
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

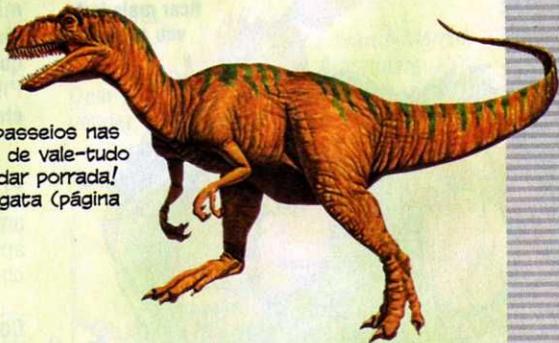
SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

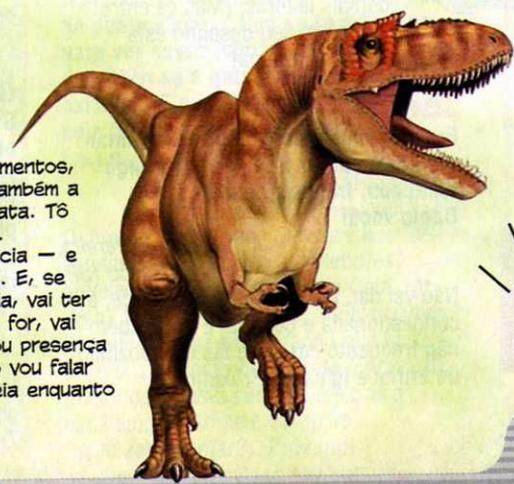
PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

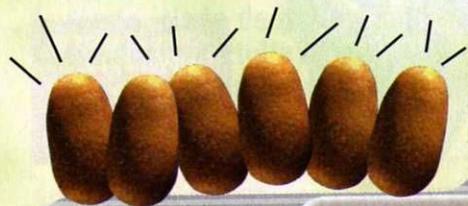
ANER

Pegue sua *Ação Games* deste mês. Pegue também as edições de outubro e setembro. Agora abra estas três revistas e confira: trouxemos mais de 2,4 mil dicas, 230 jogos e seis detonados. Apenas neste número entregamos limpinhas 1.152 dicas e três detonados. Além de colocar o mundo do videogame dentro da sua casa, levamos você para uma volta pelo planeta com nossas reportagens, muitas reportagens, porque revista se faz com informação e diversidade de idéias. Então, é isso. Vejo vocês na 66 — e não se atrasem!
Tiranossauro-Rexdson Chephus

Aí, mané! Vamos encher sua pança com 1.152 dicas e, de sobremesa, servimos três detonados matadores: *Dino Crisis 2* devorador, *Tony Hawk's Pro Skater 2* alucinante e *Turok 3 Shadow of Oblivion* selvagem. Depois, enquanto você palitar os dentes com a concorrência, faça uma digestão com as seções Mr. Web, Pré-lançamentos, Test Drive (com o campeão Vítor Belfort) — e um Game da Gata (hummm) bom demais! E só pra mostrar que gostamos de servi-lo, o GameCube (de papel) vai por conta da casa. Obrigado e volte sempre!
Pterodarius Malarius

Queridos leitores, antes de qualquer coisa queria agradecer os milhares de beijos e cartas de apoio que venho recebendo de todos vocês, e dizer que este mês conquistei minha primeira vitória contra esses machistas aqui da Redação, pois consegui convencê-los a fazer o Game do Gato com os gêmeos do O+ e o Test Drive com Vítor Belfort. Bem, acho que depois disso não preciso dizer mais nada, pois é apenas o começo... Beijinhos!
Éricadonte Phophoqueirus

E então, gostaram do nosso Cube? Preparem-se para folhear uma das melhores edições do ano, pré-lançamentos de tirar o chapéu, três superdetonados com direito a caçadas ao inferno em *Turok 3*, resgate na selva em *Dino Crisis 2*, passeios nas ruas em *Tony Hawk's 2*. No Test Drive me dei mal, pois trouxemos um campeão de vale-tudo para testar o *UFC*. O cara é pior que o Massaranduba. Só queria saber de me dar porrada! Tem também os gêmeos — mas deixa pra lá, pois se eu fosse você iria direto à gata (página 11). Ah! Tem *Pokémon* novo na área e outros chegando.
Ronnyllossauro Baranghus

Vamos lá, rapaziada. Essa edição está de arrasar! Com dinossauros de *Dino Crisis 2*, o brutamontes Vítor Belfort no Test Drive, dicas e muitos lançamentos. Continuem escrevendo para a *Ação Games* azucrinando o baluarte das cartas e esculhambando o Frango. Grande abraço!
Ailtondáctilo Capoeirus

Ó, então... para variar, essa edição está melhor que a anterior! São três detonados nervosos, pré-lançamentos, pôster e dicas, muitas dicas. Tem também a loiraça Yara Soares no Game da Gata. Tô esquecendo alguma coisa? Ah, sim... mostramos uma matéria sobre violência — e os culpados não são os videogames. E, se você é habilidoso com tesoura e cola, vai ter uma surpresa na página 35. Se não for, vai apanhar do Vítor Belfort, que marcou presença no Test Drive. É isso aí! E só. Não vou falar nada sobre as páginas 36 e 37. Leia enquanto eu como esses ovos!
Phábiodonte Bocabertus

Não é a mamãe! Socorroooo! Esse mês a galera está cruel e... larga meu pé! Ahhh! Estão nos comendo vivos... %&$#@!
Dinocolaboradores

Cartas

Frango

É isso aí!

Adoramos o cantinho Feio, Sujo e Desprezível para os Furiosos. Por que esse pessoal é amigo dos Enemies e merece ser eliminado.

Luciano S. de Matos, Merenda, Vankemon e Wellerson Seco
Feira de Santana (BA)

Este mês o cantinho FSDF não precisou ser ativado, mas se necessário a gente vai enjaular as feras boçais do mundo virtual. Próximo!

Vingança

E aí, malas da *Ação Games*. Publiquem minha carta e o meu desenho. E não me venham com respostas do tipo "mala é você!"

Peterson Rosendo de Oliveira,
Goiânia (GO)

Já que não posso te chamar de mala, decidi não publicar o restante da sua carta e seu desenho. Próximo!

"Meu! Se eu ficar mais forte vou explodir"

Note as veias no bíceps do Akuma desenhado pelo Fagner Fernandes, de Muritiba (BA)

Defensor da Érica

Érica, li e ouvi o seu desesperado grito de socorro contra os abusos que os machos (será?) da Redação vêm fazendo. Não fique triste, pois você sabia que o pai do Frango é um galo velho e que a mãe dele é uma galinha? Sua casa caiu, Frango!

João Pereira de Almeida Filho,
Santo André (SP)

Pois andaram me dizendo que você foi visto à noite de salto alto e vestido longo de cetim na avenida Industrial, aí em Santo André. E pelo que sei, essa avenida não é nada bem freqüentada... verdade? Próxima!

Elogios

A revista está ótima, principalmente o trabalho do Ronny e do Edson. Vocês não mandam mais camisetas para as pessoas que enviam seus desenhos?

Ana K. O. B. Bresolin,
Taguatinga Sul (DF)

Só estou publicando sua carta porque o Ronny e o Edson me obrigaram... Próximo!

Pikachu

Como eu, que zerei *Pokémon Red*, *Blue* e *Yellow* e sou o melhor no *Stadium* em minha área, posso aceitar o que você disse na edição 155 sobre *Pokémon*, quando propôs rimas malcriadas para o Pikachu? P.S.: tenho um colega de classe cujo apelido é Frango.

Edgar Watanabe Shimizu,
Osasco (SP)

Tá com dó do Pikachu? Leva. E esse seu amigo de escola nos contou que seu apelido é Franga, porque você vive toda cheia de pena dos pokémon. Próximo!

Concordo com o Frango-Rei e estou enviando meu desenho para a capa de um livro sobre como eliminar o Pikachu.

Pedro R. A. R. Granado,
Rio de Janeiro (RJ)

Devido ao alto grau de violência do desenho do Pedro, decidimos não publicá-lo em respeito aos demais leitores. (Mas cá entre nós, Pedro, seu desenho está sensacional!). Próxima!

Jantar

Frango, você é convidado para jantar em casa: vai ter frango frito, frango recheado, frango grelhado... Odeio você!

Aline da Silva Pereira,
Osasco (SP)

Não vai dar, Aline, Osasco fica longe, é congestionada e poluída. E eu também não freqüento casas de fãs do bobalhão do Enrique Iglesias. Próximo!

"Essa nuvem é bem melhor que o ônibus municipal"

Não falta ação no Goku, do Alexandre Pacheco da Silva, de Itaíba (PE)

Desejo atendido

Acabei de receber minha *AG* de outubro e está tudo demais! O humor do texto, as informações, as dicas. Até o Test Drive, que estava mal, ficou detonante. Façam uma reportagem sobre o clipe *Californication* e, como vocês andam carrascos com as leitoras, um Test Drive com os gêmeos do *O+*. PS: Estou com medo de o Frango queimar meu filme com a história dos gêmeos do *O+*.

Silvio Adriano Martins,
via e-mail

Leia sobre o clipe na página 64 e veja os gêmeos na página 37. Depois desses pedidos, acho que não foi bem seu filme que você andou queimando... Próximo!

Carta da Rosalina

Leio *Ação Games* desde janeiro de 1995 e estou adorando a evolução da revista, que está num nível excelente. Só tenho uma reclamação: nunca vi meu nome impresso nela.

Nome: Rosalina Xavier,
Rua Robson de Albuquerque,
Campina Grande (PB)

Ops, sem querer invertemos seu nome com o seu endereço. Liga, não. Próxima!

Ameaça

Sou Solid Snake e fui contratado por alguns leitores para seqüestrar o Frango da *Ação Games* e torturá-lo impiedosamente fazendo-o assistir a programas políticos e *Telettubies* 24 horas por dia até ele aprender a respeitar os leitores. Prepare-se, seu Frango boca aberta, digo, bico aberto.

José Kécio M. Vasconcelos,
Novo Oriente (CE)

Vou transformar essa tal de Novo Oriente em Velho Oeste. E prepare-se você, Zé Keké. Próximo!

Engraçadinho

Tenho 23 anos, sou ótimo jogador, melhor que os pilotos daí... acabei de terminar o décimo game do moderno Telejogo e agora vou partir para a minha mais recente aquisição, o Atari 2600 com o fabuloso e extraordinário *Enduro*... Pô, o cara que responde as cartas é decepcionante, tem de ser mais duro, zoar mais, deveria fazer um curso no Senac de como detonar mauricinhos. (...) Publiquem com meu e-mail o detonado de *River Raid*. E mais: Frango bom é frango degolado. Este e-mail contém 347 palavras em 42 linhas.

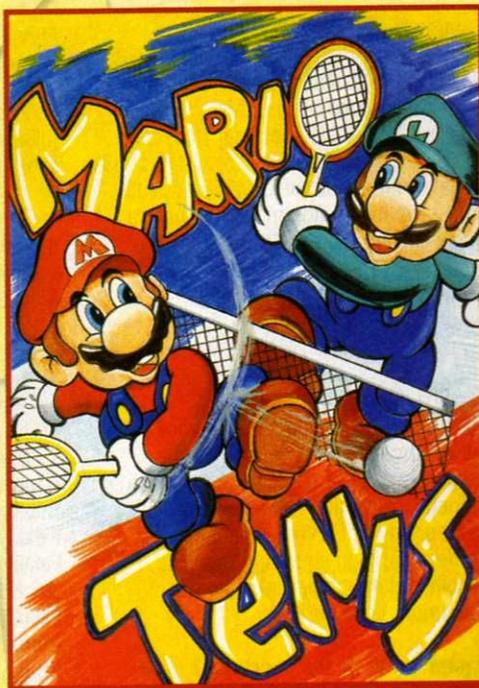
Fabiano Banin, via e-mail

Tonto – sua parvice é espantosa. (Em tempo: esta resposta tem menos de 20 palavras e só quatro linhas). Próximo!

Zulu e Leandro

Aí, galera. Acho maneiro o jeito de vocês responderem às cartas e adorei aquela foto do Paulo Zulu na edição 154. Quem não gostou deve ter sido o leitor Leandro, de Recife.

Vivian Cristina Rodriguês, Alvorada (RS)

Olha, Vivian, a gente acredita que o Leandro gostou, sim, porque ele nem devolveu a foto pra gente. Próximo!

Merecem pôster o Mario e o Luigi feitos pela Rosilene da Silva, de Barroso (MG)

De Fortaleza (CE), o Jadiael Gabriel Lopes mandou a galera de *FF9*

Incrível!

Vocês ainda escorregam nos lançamentos, pois a concorrência consegue trazer alguns jogos uma edição antes, mas é incrível como a *Ação Games* tem todas as novidades, dicas, detonados (dois na edição de agosto), reportagens, lançamentos, pré-lançamentos de todos os consoles, mais Mac e PC, tudo numa edição só, enquanto as outras precisam fazer edições especiais.

Julio Bastos, via e-mail

Incrível é ainda darmos espaço para e-mails como o seu, pessoas que ainda não nos acham o máximo. Próximo!

Fúria

Dá sono, a revista. Tirem as seções Game da Gata, Mr. Web, Test Drive e também os Classificados e as páginas de publicidade... Que eu saiba, pago para ver novos jogos e não para descobrir se a gata dorme só de calcinha. E eu não acho que a revista seja líder de vendas. Prefiro ler a (...) e a (...).

Fábio Bernardes da Silva, Limeira (SP)

Quem diz que a *Ação Games* é líder de vendas são os milhares de leitores, aqueles que curtem Game da Gata, Mr. Web, Test Drive e games, muitos games. Não sei se você notou (acho que não, porque seu gosto por revista é horrível), mas a gente está com mais jogos a cada edição. Some e compare (você sabe somar?). Próximo!

Gato, gato, gato...

Façam já o Game do Gato. Vou repetir: façam já o Game do Gato.

Haroldo Rudson e Siqueira, via e-mail

Antes que o Haroldo fique nervoso e destrua tudo por aqui, publicamos o Game do Gato na página 37 desta edição. Corra lá, garoto. Próximo!

Missão: Impossível 2

Acabei de assistir à *Missão: Impossível 2*. O filme é tão bom que estou ansioso para ver o game. Outra coisa: quem é esse tal de Edson Rossi que chamou o hóquei no gelo de chatice?

Rodrigo Uchôa, São Paulo (SP)

Missão impossível é acreditar que tem gente que gosta de hóquei no gelo. Eu, o Frango, concordo com todos que sabem a verdade. E a verdade é uma só: não há nada no planeta mais chato que hóquei no gelo. Em tempo: *Missão: Impossível* foi bem melhor que o *Missão: Impossível 2*. Próximo!

Vendedor

Vendo cartelas de colantes do Pikachu, do grupo Backstreet Boys e do Corinthians. Cada cartela custa 1,50 real.

Luiz Eduardo Marçal, Araraquara (SP)

Quando você tiver algo que preste para vender, a gente dá seu endereço.

Cóóóóó!

No Bico do Frango

Toda a galera que curte games – seja do console que for, PC ou Mac – tem um compromisso pela frente, lutar para que se adote de verdade a classificação por faixa etária. Só assim games manés serão colocados no lugar devido: o lixo. Nesta edição, iniciamos a campanha "Só jogue jogo legal!". Nosso recado é claro e direto. Nada de games com violência gratuita. Ou a gente não está nessa por diversão?

Digimon World

Novas digidúvidas surgiram e a galera está comendo grama para digiprosseguir em *Digimon World*. Aqui vão algumas respostas para as situações mais questionadas.

Não encontro as barracas de cards na Gear Savana – só vejo os plugs de tomada.
João Gabriel P. L. Corrêa, Rio de Janeiro (RJ)

Tente ir à feira à meia-noite e veja o que encontra.
Barraca de cards: as barracas de card somente aparecem nos treze primeiros dias de cada ano. Se você perder essa aparição, um abraço, somente no ano que vem.

Como posso digivoluir meus digimon para a forma ultimate?
Douglas Almeida Remédio, São Paulo (SP)
Jorge Henrique C. da Silva, São Paulo (SP)
Bruno, via e-mail

Querem ter um Mike Tyson da noite para o dia?
Digivolução: seu digimon deve ser treinado com carinho, se você forçá-lo demais nos treinamentos ele ficará infeliz e indisciplinado, daí vai digivolver para criaturas nojentas e do tipo viral. Para que seu monstrinho atinja o nível ultimate, você deve atender imediatamente as suas vontades, dando comida, levando-o ao banheiro e dando carinho. Ainda assim eles somente digivolverão para ultimate quando você obtiver um certo progresso no game.

E agora? Preciso que meu digimon fique com uma seringa ou gotas de água no balãozinho.
José Rivaldo M. dos Santos, via e-mail

Cogumelo feliz resolve gripes e resfriados.
Sede e doença: seu digimon somente adoecerá se você forçá-lo nos treinamentos. Se isso ocorrer, você deve levá-lo à clínica do doutor Centarumon ou dar a ele um medicine; se ele tiver sede, você deve ter à mão um happymushrm, que é encontrado nas florestas.

Como pego o Gabumon no jogo do digimon?
Maurício S. S. Lima, via e-mail

Escolha difícil.
Agumon ou Gabumon: quando você iniciar um novo jogo, Jijimon vai lhe perguntar se você gosta mais do dia ou da noite, "what do you like better night or day?". Se você responder day, começará o jogo com Agumon, e se escolher night, começará o jogo com Gabumon. Você decide.

E para entrar no Ice Sanctuary?
Alexandre José B. Costa, via e-mail

Em lugar sagrado somente entram os de bom coração.
Ice Sanctuary: somente os digimon do tipo vaccine, como Agumon, Greymon, Airdramon, Monzaemon, Kabuterimon, Garurumon, Angemon, Frigimon, Birdramon, Whamon, Unimon, Andromon, Giromon, Biyomon, Palmon, Kokatorimon, Leomon, Mojymon e Phoenixmon podem entrar no santuário.

Na casa do inimigo só entram malvados.
Cemetery Overdell: somente Betamon, Devimon, Numemon, MetalGreymon, Kabuterimon, Vegiemon, SkullGreymon, Vademon, Kunemon, Ogremon, Bakemon, Sukamon, Etemon, Kuwagamon, Nanimon e MegaDramon podem entrar na mansão.

Preciso aprender novas técnicas de ataque.
Klaus B. S., via e-mail

Se você quer aprender balé, faça aulas de balé.
Novas técnicas: aprenda novas técnicas lutando contra criaturas do mesmo tipo do seu digimon: por exemplo, um digimon elétrico aprenderá novos ataques mais facilmente se lutar contra outras criaturas elétricas.

Trilogia das dúvidas

1) Quero saber por que na escola, em *Silent Hill*, não consigo resolver o enigma do piano?
2) Em *Mortal Kombat Trilogy* não consigo de jeito nenhum fazer os fatalities de Sub Zero, Noob Saibot e Rain. Vocês podem me ajudar?
3) Em *Fear Effect* sempre morro na animação com Glas na cozinha: como faço para vencer o guarda?
Daniel Faria de Souza, Inhaúma (RJ)

Os três piores defeitos de um homem: ser músico desafinado, ruim de briga e não saber cozinhar. Que vergonha, Daniel!

1 - Talvez você esteja penando por ser um péssimo pianista. Tente tocar com a afinação da *Ação Games*, aí vai:
1ª nota: segunda tecla branca
2ª nota: sexta tecla branca
3ª nota: sétima tecla preta
4ª nota: quinta tecla branca
5ª nota: primeira tecla preta

2 - Então, Daniel, preste atenção nos ensinamentos do mestre:
Sub Zero
Fatality 1: ↓, ↓, ↓, →, soco forte
Fatality 2: ↓, →, →, →, soco forte
Noob Saibot
Fatality 1: ←, ←, →, →, chute forte (a média distância)
Fatality 2: ↓, ↓, ↑, Corrida (próximo ao adversário)
Rain
Fatality 1: →, →, ↓, soco forte
Fatality 2: ↓, ↓, ←, →, chute forte

3 - Anote a receita do guarda frito em óleo:
Pegue o cooking oil (óleo de cozinha) e quebre o jarro que está ao lado. Isso vai chamar a atenção do guarda. Você tem poucos segundos para ir até o centro da cozinha e despejar o óleo. O guarda vai entrar e escorregar no óleo.

De olho no futuro, mas parado no presente

1) Queria saber mais informações da chegada do PlayStation 2 ao Brasil?
2) Meu primo tem o jogo *Gran Turismo* para PlayStation, mas não conseguimos jogar o modo simulation: lá existe apenas os nomes das empresas, como Toyota, Chevrolet e Honda. Podem explicar isso?
Diego de Souza Caetano, São Paulo (SP)

1) O PlayStation 2 americano será lançado no dia 26 de outubro e vendido por 299 dólares. No Brasil ele deve chegar às lojas em menos de uma semana, e o preço vai estar abaixo do console japonês (por volta de 1 mil reais).
2) Se você já teve problemas até aí, então a coisa tá feia mesmo.
Para jogar no modo simulation de *Gran Turismo*, você deve visitar uma das produtoras e comprar um carro. Você começa o jogo com pouca grana e não espere comprar um carro novo, pois a grana vai dar apenas para um carro usado. O próximo passo é tirar sua carteira de motorista na opção license, e só então participar das corridas.

Top Ten

Os jogos mais alugados em setembro

DREAMCAST (DC)	PLAYSTATION (PSX)	NINTENDO 64 (N64)
1 - Virtua Tennis	1 - Tony Hawk's Pro Skater	1 - International S. Soccer 2000
2 - Marvel vs Capcom	2 - Gran Turismo 2	2 - Tony Hawk's Pro Skater
3 - Sydney 2000	3 - Syphon Filter 2	3 - Pokémon Stadium
4 - Ultimate Fighting Championship	4 - Chrono Cross	4 - Mario Party 2
5 - Resident Evil Code: Veronica	5 - Legend of Mana	5 - Perfect Dark
6 - Crazi Taxi	6 - Winning Eleven 2000	6 - Super Smash Brothers
7 - Tony Hawk's Pro Skater	7 - Winning Eleven 4	7 - Mario Tennis 64
8 - Street Fighter Alpha 3	8 - Digimon World	8 - Pokémon Snap
9 - NBA 2K	9 - Resident Evil 3: Nemesis	9 - Daikatana
10 - Virtua Striker 2 versão 2000.1	10 - Crash Team Racing	10 - Donkey Kong 64

Locadoras consultadas - Belo Horizonte (MG) - Mega Game, tel.: (031) 296-7184; Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, tel.: (051) 311-7999 (obs.: não alugam 32 Bits); Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, tel.: (021) 430-7146; Salvador (BA) - Kombat Games, tel.: (071) 255-0977; São José dos Campos (SP) - ProGames, tel.: (012) 341-7250; São Paulo (SP) - Maxxi Revistaria e Locadora, tel.: (011) 591-0039; São Paulo (SP) - Blockbuster, tel.: 0800-172101; São Paulo (SP) - Only Games, tel.: (011) 3862-1125; Curitiba (PR) - Videoteka, tel.: (041) 262-7581

Ranking gringo

1 - Perfect Dark (N64)
2 - Pokémon Trading Card (GBC)
3 - Pokémon Yellow (GB)
4 - Tony Hawk's Pro Skater (PSX)
5 - Tony Hawk's Pro Skater (N64)

Ranking Japa

1 - Mario Tennis (N64)
2 - Final Fantasy 9 (PSX)
3 - Jikkyo Powerfull Pro Baseball 2000 (PSX)
4 - Medarot 3 Kabuto/Kawagata Version (GBC)
5 - Yu-Gi-Oh Duel Monsters 3 (GBC)

Fonte: revista Electronic Gaming Monthly (outubro/2000)

Ranking Ação Games

jogo / Piloto	Darius Roos	Felipe Azevedo	Humberto Martinez	Ronaldo Testa	Ronny Marinoto	Média
Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000	"É menos do que o esperado." ★★★★☆	"Sem novidades." ★★★☆☆	"A maior batalha de todos os tempos." ★★★★☆	"Não gostei." ★★★☆☆	"Nooossa! Quero esse jogo lá em casa." ★★★★☆	★★★½☆
Dino Crisis 2	"Tanto o visual como o som arrebentam." ★★★★☆	"Mais velocidade e jogabilidade." ★★★★☆	"Mais bala e menos cérebro." ★★★★☆	"Dinossauros fracos e gráficos de primeira." ★★★★☆	"A Capcom mais uma vez arrebentou." ★★★★☆	★★★★☆
Tony Hawk's Pro Skater 2	"Para feras indomáveis do ar." ★★★★★	"Sem comentários." ★★★★★	"Manobras radicais e muita viagem." ★★★★★	"O melhor que existe." ★★★★★	"A alma dos skatistas está em glória." ★★★★☆	★★★½☆
Turok 3: Shadow of Oblivion	"O melhor dos indígenas." ★★★★☆	"Já deu o que tinha de dar." ★★☆☆☆	"Bichos ferozes e armas devastadores." ★★★☆☆	"Dois índios malucos, mas vale a pena." ★★★★☆	"Um eletrizante tiroteio em ritmo de tambores" ★★★☆☆	★★★☆☆
Ultimate Fighting Championship	"Cara. Esse é para valer!" ★★★★★	"Perfeito para os pitboys" ★★★★★	"Luta de homem." ★★★★☆	"Isso é que é luta de verdade." ★★★★★	"Remodelou os antigos jogos de luta" ★★★☆☆	★★★☆☆

Pergunta do mês (157)

O que é para você o PSO? Um portátil? Um videogame menor? Um objeto não-voador e não-identificado?

Resposta à Pergunta do mês (155)

O que você acha da pirataria no mundo dos videogames?

"Eu acho que é um crime, mas se você vive num país em que os impostos triplicam o preço dos importados não se pode facilmente conter a sede insandecida de gamemaníacos por jogos mais baratos"
Bruno Marcel R. Teixeira,
São José dos Campos (SP)

"Sei que a pirataria é ilegal e causa prejuízo para o fabricante de games, mas para mim, que moro no interior do Paraná (Umuarama), encostado ao Paraguai, é difícil fugir dos games piratas. Eles estão em todas as locadoras"
Paulo Eduardo A. Botura,
Umuarama (PR)

"Acho muito raro, hoje em dia, alguém que tenha PlayStation e não jogue CDs piratas. Já perdi muito dinheiro com jogos que se danificaram com muita facilidade. Mas o preço dos jogos originais é alto"
Lalo Santana,
São Bernardo do Campo (SP)

"Isso deveria acabar, pois a pirataria prejudica todos. Mas seria preciso que as grandes empresas investissem em nosso país, pois quem vai pagar 120 reais num jogo original que custa 12 reais no camelô?"
Alex dos Santos,
Florianópolis (SC)

"A pirataria é uma coisa boa. Pois assim os fabricantes vão se tocar que estão perdendo milhões por causa da pirataria e vão dar um jeito de reduzir o preço cobrado nas lojas pelos jogos de videogame"
Waldinei Hoffmann,
Jaraguá do Sul (SC)

Desafio do mês (157)

Quantas armas são usadas pelos selvagens índios de cada uma das quatro versões de Turok?

Resultado do Desafio do mês (155)

Qual o personagem humano que aparece em todas as versões de Final Fantasy?

Resposta: Cid

Vencedores

Bruno Félix de Miranda, Goiânia (GO)
Cleverson da Silva, Paranaguá (PR)
Felipe de Alcântara Monteiro, São Caetano do Sul (SP)
Joacy Gomes Ferreira, Paulista (PE)
José Antonio da Silva Junior, Três Corações (MG)

Fotos: Carol Do Valle   Maquiagem e cabelo: Fernando Zunino

Loura gelada
Yara Soares, 23 anos

Essa loura voraz leva a saúde (e que saúde) a sério, malhando duas horas por dia. Para esculpir o corpo, além de fazer academia, fica suada (uau!) dançando no programa *Canta e Dança* (da Carla Perez) e, no *Sabadão do Gugu*, leva os outros à loucura como felina e gata molhada. Há dez anos como modelo, venceu os concursos Felinas, Panteras e participou da competição para ser A Nova Loura do Tchan. Nos games, exercitando os músculos, acompanha de perto a série *Mortal Kombat* e, acredite, é de matar. (DR)

Quer levar para casa a parte de cima do biquíni da Yara Soares (com direito a autógrafo)?
Mande uma carta para a gente dizendo o que você faria para conquistar a gata aí acima.
A resposta mais criativa leva a parte de cima do biquininho...
Pegue a ficha de inscrição da página 80.

car o seu irmão caçula,

ai rolar na sua mão.

São 3 Renault Kangoo.
É só seu irmão pintar sua família nele.

A placa preta Naomi 2 e sua antecessora, prateada Naomi 1

Sega revela sua nova placa de fliperamas Naomi 2

Aclamada no mercado de arcades japonês, a Sega do Japão anunciou uma nova linha de fliperamas durante a feira de fliperamas *Jamma* (*Japan Amusement Machinery Manufacturers Association*). O ponto alto dos jogos, entretanto, é a utilização da placa Naomi 2, inaugurando uma nova safra para os jogos da geração 128 bits e permitindo um processamento de 10 milhões de polígonos por segundo – o que proporciona uma qualidade de imagens bem melhor. Entre os lançamentos anunciados pela empresa estão *Club Cart*, *Virtua Striker 3* e *Wild Riders*. Para lembrar, a primeira placa Naomi foi usada em jogos como *Capcom vs SNK Millennium Fight 2000*, *Dead or Alive 2*, *Soul Calibur* e *The House of the Dead 2*. (RM)

O maior mestre pokémon do mundo

Vida de treinador pokémon é legal e como a Nintendo é raposa velha (bem esperta) organizou um supercampeonato mundial, reunindo os maiores feras de *Pokémon Stadium* do planeta. O evento contou com a participação de jogadores de países como Alemanha, Bélgica, Estados Unidos, França e foi realizado em Sydney, na Austrália. Após três dias de competição, foi proclamado como vencedor o inglês Darryn van Vuuren, que venceu dezenas de desafiantes e até o campeão norte-americano Ian Garvey... (haha). (HM)

O campeonato mundial pokémon foi para inglês ver e vencer

Monte sua própria liga pokémon

Pegue a mochila e viaje Brasil adentro, desafiando mestres pokémon e conquistando novas insígnias. Afinal, agora quase todo mundo poderá montar seu próprio ginásio (com direito a líder e tudo mais). A idéia de criar uma liga pokémon nacional é da Devir, editora e livraria, que pretende difundir seus cards colecionáveis por todo o Brasil. Agora, qualquer ponto comercial ou loja de brinquedos pode se tornar sede de competições pokémon. Basta entrar em contato com o site da Devir (**www.devir.com.br**). (RM)

Você se acha bom? Então venha me encarar dentro da arena

AÇÃO GAMES EXPRESS

• A empresa japonesa Saitek anunciou o lançamento do primeiro controle remoto para PS2, suportando todos os comandos de um DVD normal. O acessório será parecido com os controles convencionais de vídeo, mas é o primeiro do gênero nos 128 bits. O preço do periférico é cerca de 20 dólares no Japão. (RM)

• A equipe de programadores Sonic Team, criadora da série *Sonic*, inaugurou seu próprio site (**www.sonicteam.com**), prometendo atualizações diárias de imagens e informações de seus projetos dos videogames. Entre as novidades, a confirmação de que *Sonic Adventure 2* está em fase final de produção. (RT)

• A fabricante Activision, produtora de *Tony Hawk's Pro Skater*, confirmou que está trabalhando numa versão dos *X-Men* para o PS2. O presidente da softhouse, Ron Doornik, disse que o sucesso de *Spider-Man* e *X-Men Mutant Academy* (ambos para PSX) a tornou líder no segmento de games com super-heróis. (FA)

• A gigante Sony dos EUA anunciou que distribuirá 500 mil PS2 no lançamento oficial do aparelho nos States – antes ela havia dito que a quantidade seria de 1 milhão. As expectativas de venda giram em torno de 1,3 milhão de aparelhos até o final de 2000 (100 mil vendidos semanalmente). (FA)

• A Konami aposta no console da Microsoft e anuncia os games *Metal Gear Solid X* e *Silent Hill X* para a plataforma X-Box. Além disso, devido ao recente contrato com a Universal Interactive Studios, a Konami também lançará *Crash Bandicoot X* e *Jurassic Park X* – todos para o segundo semestre de 2001. (RT)

• Em comemoração aos dez anos do carro Firehawk, da Pontiac, foi apresentado o modelo 2001 Pontiac Trans Am Firehawk. O grande barato é que ele tem o visual do jogo *X-Men Mutant Academy*, graças ao trabalho da Street Legal Performance (SLP), empresa especializada na personalização de veículos. (RM)

• *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty* (previsto para o final de 2001) está deixando os jogadores malucos. Felizmente, para os curiosos gamemaníacos, a fabricante Konami estará disponibilizando um demo jogável de *MGS2* junto ao game *Zone of the Enders* (*ZOE*), previsto para fevereiro de 2001, no Japão. (HM)

• Nem recuperamos o fôlego das lutas entre os personagens Capcom e SNK e, durante a *Tokyo Game Show*, a softhouse Capcom já anunciou estar desenvolvendo uma seqüência do game. A versão original traz pouco mais de 60 personagens, misturando, na maioria, heróis das séries *Street Fighter* e *The King of Fighters*. (HM)

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

Dreamcast aumenta as vendas com câmera digital

A pequena câmera digital DreamEye, que pode ser acoplada ao Dreamcast, impulsionou as vendas da Sega no Japão, em setembro. Uma empresa localizada no centro de Tóquio distribuiu consoles DC com a câmera para todos os seus 20 mil funcionários. A empresa não pretende estimular os games entre os empregados, mas, sim, controlar a saúde deles, que passaram a ter acesso direto a médicos por meio do equipamento. Evita-se, assim, que faltem ao trabalho.

A câmera digital DreamEye permitirá que os usuários de internet e DC possam ver seus inimigos via rede

Arcade simula pancadaria real

A Coréia do Sul vem despontando como um grande produtor de arcades. O Body Died Dancing é constituído de dois aparelhos interligados. Cada maníaco, em cima de um tapete cheio de sensores, simula socos e chutes diante da tela e luta virtualmente com o seu adversário. Com imagem e som excelentes, o game pode servir para treinar golpes de lutas marciais sem machucar o lutador. Ou seja, caro compadre, se você quer ver sangue, enfie a cabeça num poste.

O sensor de movimentos do arcade dá mais interatividade à aventura

Sem novidades, mas com carnaval

A Tokyo Game Show 2000 de outono, que aconteceu no fim de setembro, contou com a presença de 63 expositores, cerca de 1mil consoles, mais de 400 games, mas pouca novidade. A Sony, enfim, conseguiu quebrar a monotonia para os mais chegados ao ambiente latino-americano. Colocou uma bateria de samba e insinuantes nipônicas com minúsculas vestes de carnaval em cima de um palco para promover o lançamento de *Crash Bandicoot Carnival*, para PlayStation.

***Crash Bash* (*Crash Bandicoot Carnival*, no Japão) será uma tremenda baderna**

ORIENT EXPRESS

- *Dragon Quest 7* foi o game mais esperado de agosto – a campanha trazia um grupo de sucesso no Japão. Em menos de duas semanas, vendeu mais de 4 milhões de cópias. Muitos fãs do grupo musical compraram o jogo antes do console.

- Agora você pode aparecer num de seus games prediletos. Um sistema desenvolvido pela Sony permite que imagens digitais sejam introduzidas em cenas de games e, por exemplo, você poderá colocar seu rosto na cabeça de um jogador de futebol dentro do PS2. A câmera mais barata custa 600 dólares.

- A *Batalha em Tóquio* é um dos games mais esperados pelos japoneses. Anunciado no começo do ano, não tem previsão de lançamento. No jogo você participa de um racha de carro pela via rápida que contorna Tóquio, com todos os detalhes da futurista cidade, em carros que ultrapassam 300km/h. Se bobear, o adversário pode até usar farol alto atrás de você.

- O samurai volta ao cotidiano japonês nos games. O destaque é *Onimusha*, da Capcom, que tem tudo para virar um sucesso de vendas. Os gráficos são fantásticos. Templos japoneses cheios de cachoeiras, chuvas, demônios, flechas, sangues, sombras, vestes e inúmeros detalhes deixarão qualquer um alucinado. Mas fique atento às traições no decorrer do game.

- Os japoneses acreditam que possuem um futebol de primeira. Antes do jogo Brasil 1 x Japão 0 pela Olimpíada, emissoras de TV usaram o game *World Soccer Jikkyo Winning Eleven 2000*, da Konami, para realizar simulações entre as duas seleções. Nas simulações, o máximo que o Brasil conseguiu foi um empate com um jogador expulso. Sonhar não custa nada.

- A empresa Nippon Telegraph and Telephone (NTT) DoCoMo, que controla a rede digital i-mode destinada à telefonia móvel, entrou com tudo no mercado de entretenimento. A previsão é que o celular DoCoMo, além de permitir jogos na rede i-mode, servirá também como uma espécie de walkman. Os games mais acessados nos celulares têm como forte as músicas.

- O pingue-pongue virou mania no Japão neste verão (entre os finais de junho e setembro), principalmente nas praias e estações termais. Aproveitando a onda, produtoras estão lançando games fáceis de jogar – infelizmente, são simples demais e não permitem colocar efeito na bola. A empresa Epoch mostrou um jogo que pode ser acoplado diretamente à TV.

- A Sunsoft está se concentrando em criar acessórios para o PS2. A empresa acaba de lançar o Sound Circle, sistema de som com dois alto-falantes, por 140 dólares. Somados às fontes da TV, o usuário fica com quatro ou três saídas de som. Quem experimenta não consegue mais voltar ao padrão antigo. O teclado e modem para o PS2 chegam até o fim do ano.

- A Microsoft pode ainda não impressionar tanto pelos seus games, mas seus joysticks estão incríveis e trazem desenhos arrojados. O volante para games de carros é muito bom, com comandos de câmbio parecidos com os existentes nos bólidos da F1. Já o controle Strategic Commander foi desenhado especialmente para canhotos. Não é levado por menos de 70 dólares.

Mr. Web

Sou gostoso mesmo, sou Johnny Bravo

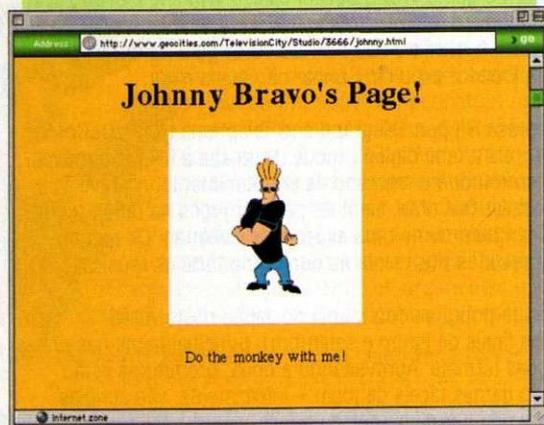
"Cheguei, mulheres"

Xô, molecada! Este mês, a seção vai estar dedicada às meninas, às garotas, às mulheres...

Priscila Pastre

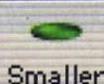
Olá, gatinhas! Ouvi falar que este mês a *Ação Games* resolveu dar um pouco mais de atenção a vocês. É claro, minhas queridas, que eu não poderia deixar de participar de uma edição como esta. Sei que vocês estão loucas para ver os meus músculos expostos no Game do Gato, mas não foi desta vez. Com medo da concorrência, os manés da Redação não me chamaram para fotografar e colocaram dois fracotes no meu lugar (compare você mesma, na página 37). Mas tudo bem. Invadi a seção Mr. Web para não deixar minhas fãs na mão e para mostrar que também estou conectado.

A primeira dica é só para vocês, fofuras

Garota, em **www.geocities.com/TelevisionCity/Studio/3666/johnny.html**, você pode usar e abusar de mim. Mas vá com calma para não amassar o meu cabelo (hehehe). Neste site é possível baixar descansos de tela que vão deixar seu monitor mais... gostoso. (Inglês)

Garota nacional

Mas para quem está a fim de curtir sites brazucas feitos especialmente pra mulherada teen, aí vai: **www.igirl.com.br/**. As internautas vão curtir entrevistas e fotos desses galãs de TV que se acham o máximo. É claro que não estou entre eles. Afinal, não me acho o máximo, eu sou o máximo! Além disso, tem essas coisas que vocês adoram: testes, testes e mais testes, horóscopo, fofocas e até uma seção para desabafar e contar qual foi o seu maior mico. (Português)

Banheiro feminino. Posso entrar?

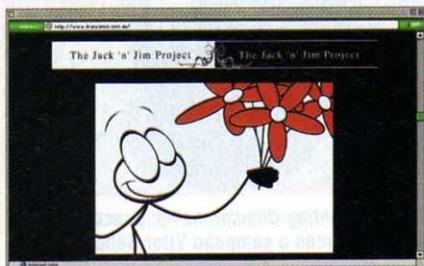
A mulherada está se revoltando contra os machões insensíveis e brutos. Por isso estou aqui, minhas fofuras. Para ajudá-las. Entrem em **www.banheirofeminino.com.br** e se deliciem aprendendo a manipulá-los e descobrindo quais os tipos de homem que você encontra por aí. Tem um tal de Tio da Limpeza: vocês mandam dúvidas e ele responde. Mas não dêem bola pra ele, não, amorzinhos. Pensem em mim, chorem por mim, liguem pra mim, não, não liguem pra ele... (Português)

Smaller Images Search History Favorites Scrapbook

Para eles e elas

E já que sou um cartoon, nada melhor do que falar sobre desenhos. Como sou um cara moderno, darei dicas ótimas sobre sites de desenhos. Garotas que me amam e garotos que querem aprender a ser homens comigo, sigam-me!

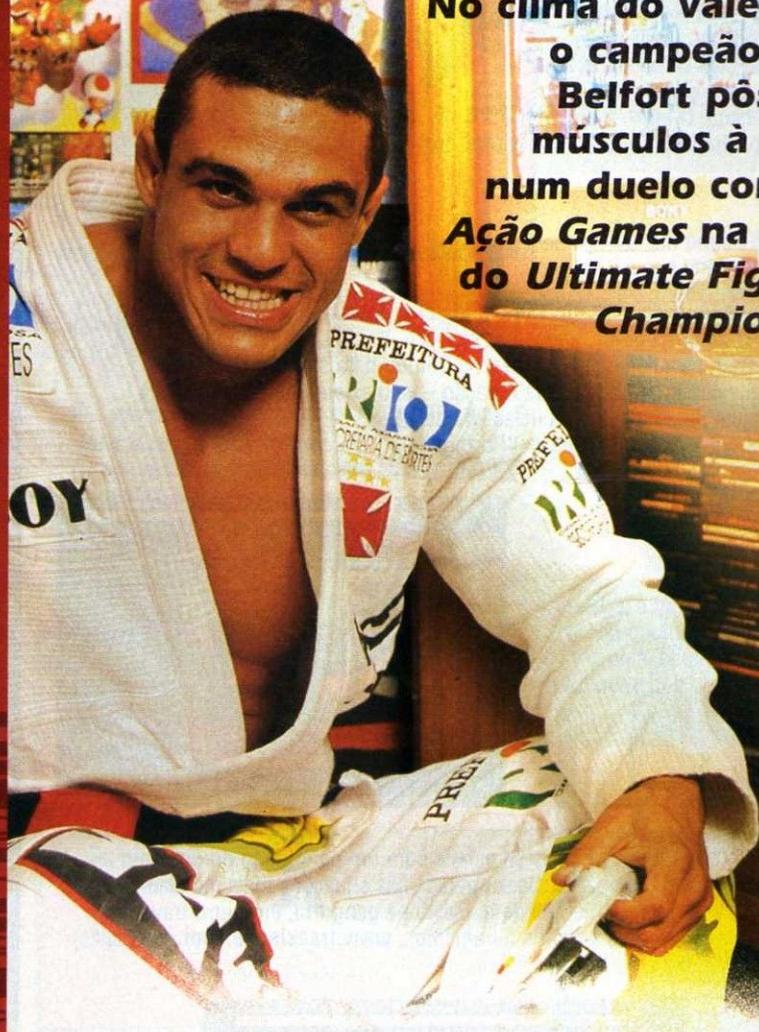
Em **www.ugo.com/channeels/animation/mondo/index_like_news.asp** você vai poder assistir a um monte de episódios em formato de desenho animado com uns personagens, no mínimo, suspeitos. Eles se parecem mais com vilões do que com mocinhos. Um é careca, bem gordão, cheio de pêlos no peito e não larga a garrafa de cerveja por nada. O outro é um magrelo cabeçudo, não menos esquisito que o gordão. (Inglês)

Para quem anda curtindo a onda dos desenhos japoneses na TV, a dica da vez são os Combo Rangers! Fox, Kiko, Kenji, Lisa, Tati, Luke e Maya só foram escolhidas pelo Poderoso Combo para salvar a Cidade City porque são crianças de bom coração – isso existe? Ainda bem que a pequena Susie não é uma delas! (hehehe). **www.comborangers.com.br** (Português)

Mais uma turma que vive as aventuras dos quadrinhos na internet é a galera dos *Pixels*. Will, Luca e Tobby foram levados para dentro de um jogo de videogame (nuevas!). Transportados para uma floresta encantada, eles resolvem ajudar criaturas mágicas a defender o lugar contra o poderoso Lord Kaliman. **www2.zip.net/pixels/**. (Português)

Bem mais louco é o Jack, que mais se parece com um pernilongo do que com um cara. Mas até que ele é simpático. Jack aparece nas situações mais inusitadas. Em um episódio, vive uma bela história de amor numa gangorra, em outro trava uma verdadeira guerra contra os vizinhos barulhentos. **www.transience.com.au** (Inglês)

Duke Nukem? Nem morto!

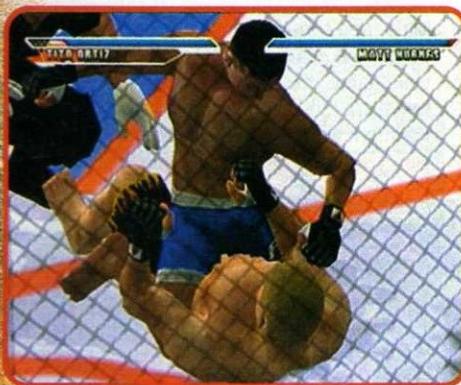
É, mas o pessoal da *Ação Games* disse que eu só poderia participar desta seção se desse a dica de uma página que falasse de game. A história é a seguinte: meu cachê anda muito alto, o que faz com que as empresas corram atrás de outros louros fortes e gostosos para desenvolver seus jogos. Foi assim, por exemplo, que o metido do Duke Nukem, um cara que passa a vida matando o que vê pela frente, foi descoberto! O quê? Você gosta dele? Faça o seguinte: entre em **www.duke-nukem.com/Duke4/** (Inglês) para baixar novas fases ou rodar demos jogáveis do babacão... E quando você perceber que o Duke é um patão, você estará pronto para fazer parte da Irmandade Anti-Duke (**www.geocities.com/Heartland/Garden/9857/**). (Português)

Botando pra quebrar

No clima do vale-tudo, o campeão Vítor Belfort pôs seus músculos à prova num duelo contra a *Ação Games* na arena do *Ultimate Fighting Championship*

Ronny Marinoto

Aqui na *Ação Games* não tem moleza e, apesar de termos até Frango na Redação, canja é algo que não damos a ninguém. E já que pintou na área o jogo do *UFC* (*Ultimate Fighting Championship*), resolvemos chamar um brasileiro que realmente entende do assunto, o campeão Vítor Belfort.

Nosso convidado encara um desafio real contra algum piloto da Redação e, depois, a disputa cai no campo virtual, detonando algum jogo.

Pisando forte no ringue, de um lado temos o grandalhão Vítor Belfort, que venceu seu primeiro *UFC* aos 18 anos e treina jiu-jítsu desde os 13 anos (hoje ele tem 23). Do outro lado... errr, nosso fiel escudeiro e cobaia Ronny Marinoto, experiente treinador pokémon e... bom, ele tá ferrado!

***Ultimate Fighting Championship*: pancadaria nota 10 segundo o campeão Vítor Belfort**

ROUND 1: tatame

A vinda do lutador profissional não foi à toa: ele tem a missão de mostrar, na prática, como são os golpes aplicados dentro do ringue. Assim, após um rápido aquecimento, Vítor já estava pronto para o combate – enquanto Ronny se atrapalhava vestindo a camisa-de-força, digo, quimono. Bom, é claro que não havia reais pretensões de uma vitória da *Ação Games* no mundo real, pois seria muita covardia de nosso fortíssimo piloto arrebentar a fuça de Belfort. Então, para quebrar o galho do campeão de jiu-jítsu, nosso enviado "deixou" o magricela do Belfort lhe aplicar algumas investidas razoáveis. Ugh!

ROUND 2: videogame

Após uma aula de estrangulamentos e torções, nosso defensor tem a chance de se vingar do adversário. E acredite, mesmo com centenas de ossos quebrados pelo corpo, o fiel Ronny mandou ver nos dedos e, mostrando técnica, deu uma surra no campeão do *UFC*.

É verdade também que nosso convidado se saiu bem no combate digital, desferindo alguns ataques diretos. Entretanto, como nosso piloto viu seu cargo ameaçado, esforçou-se bastante e, no final do duelo, saiu vitorioso. Com toda a empolgação subindo à cabeça, pode-se dizer que nosso aliado chutou para bem longe o traseiro musculoso de Vítor Belfort.

"Esse jogo é demais. Os golpes são perfeitos e ver o lutador aplicar uma chave-de-braço, encerrando a luta, é incrível. Reconheço vários lutadores que já enfrentei. A definição dos rostos está ótima."

"O realismo das lutas é tão grande que você parece estar entrando numa arena real, mas você tem a vantagem de não sentir dor e recomeçar o combate. Os comandos são simples e as técnicas me agradaram."

no vale-tudo! %$#@&!

FICHA TÉCNICA

Vítor Belfort
Idade: 23 anos
Peso: 95kg
Altura: 1,87m
Naturalidade: Rio de Janeiro (RJ)
Estilo: boxeador e faixa-preta em jiu-jítsu
Treinamento: seis horas diárias de boxe, corrida, jiu-jítsu e musculação
Ponto alto na carreira: Feiticeira

Ronny Marinoto
Idade: 29 anos
Peso: 62kg
Altura: 1,80m
Naturalidade: São Paulo (SP)
Estilo: joga pedra e sai correndo
Treinamento: seis horas diárias de videogame e inglês duas vezes por semana
Ponto alto na carreira: Detonado de *Pokémon Azul* e *Vermelho*

Fotos: Carol do Valle
Agradecimentos: academia Bio Ritmo (11) 3037-4287

BATE-PAPO

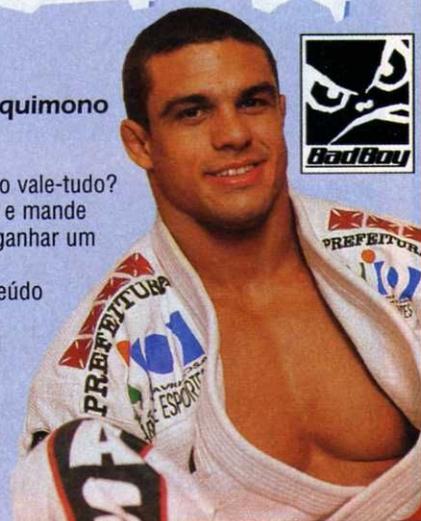
Ação Games: Você tem videogame?
Vítor: Tive um Mega Drive, mas nunca me amarrei em ficar parado jogando. Minha infância foi agitada e eu preferia outras diversões.
AG: Você pratica outros esportes?
V: Gosto de surfar. Peguei ondas até no Havaí. E garanto, tubarão nenhum se mete a besta comigo.
AG: Você já feriu alguém em combate?
V: Arranhões são inevitáveis. E nos treinamentos também podem rolar cortes ou fraturas.
AG: Quando iniciou sua carreira e por quê?
V: Iniciei no jiu-jítsu aos 13 anos e, como tinha físico apropriado, treinava com Carlson Gracie e me tornei profissional aos 17 anos. Sempre fui apaixonado por esportes.
AG: Você batia nos amigos de colégio?
V: Não. Sempre me destaquei nos esportes, e a disciplina é fundamental. Aos 8 anos fui campeão de bicicross e, aos 10 anos, campeão de tênis.

A luta continua

Em dezembro Belfort entrará no torneio Pride no Japão, reunindo os melhores da categoria. Confira a carreira do campeão no site **www.vitorbelfort.com.br**.

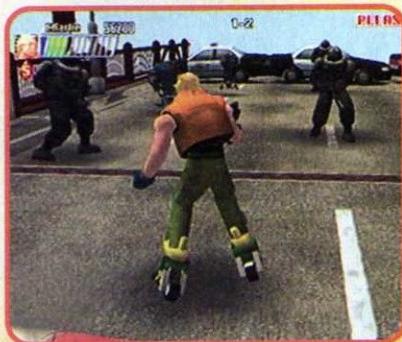
Roupa de moral

Promoção especial: Bad Boy te dá o quimono do Vítor Belfort, o resto é com você

Quer ficar parecido com o Vítor Belfort, a fera do vale-tudo? Então pense numa frase legal contra a violência e mande para a gente. O autor da frase mais bacana vai ganhar um quimono da Bad Boy igualzinho ao do lutador brasileiro, além de um kit esperto – mas o conteúdo é surpresa. Preencha a ficha de inscrição da página 80 e envie sua carta com carimbo postal até 17 de novembro de 2000 para *Ação Games* – Promoção Roupa de Moral. Avenida Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, São Paulo (SP), CEP 05425-902. (Se você for participar de mais de uma promoção desta edição, mande uma carta com cópia da ficha de inscrição para cada uma delas.)

Humberto Martinez

Cannon Spike (DC)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: início de 2001

Como uma das promessas para o console, essa aventura reúne alguns dos mais famosos personagens da Capcom, como Arthur (*Ghouls'n'Ghosts*), Baby Bonnie Hood (*Darkstalkers*), Cammy e Charlie (*Street Fighter*) e Megaman (da série de mesmo nome). Essa galera toda está reunida para exterminar uma legião de robôs terroristas que está impondo a desordem em diversas áreas de nosso planeta. Sendo mania da fabricante, há diversos segredos a habilitar e podem-se realizar ataques usando combos e magias.

Daytona USA On-line (DC)

Corrida, Sega Enterprises
Lançamento: dezembro de 2000

Se você pilota os 128 bits (e mesmo assim é saudosista) pode cair de joelhos e agradecer aos deuses. De forma nostálgica, a Sega está revivendo a versão original do melhor game de corrida da empresa, mas desta vez os competidores poderão acelerar seus motores também pela internet. Como no arcade, dezenas de carangos poderão fritar os pneus simultaneamente e derrapar forte por todas as pistas presentes no fliperama. De inovador não há nada, mas a diversão é garantida aos fãs da série de corrida.

Armada 2 On-line (DC)

Ação, Metro 3D
Lançamento: final de 2000

Para quem curte ação, nada melhor que armamentos exagerados e efeitos especiais arrasadores. Seguindo o estilo clássico das aventuras espaciais, as astronaves possuem um arsenal potencialmente absurdo, capaz de devastar frotas inteiras e desequilibrar o universo. Agora, entretanto, com o advento da tecnologia, sua jornada traz cenários em 3D e efeitos cósmicos como buracos negros, chuvas de asteróides e tempestades elétricas. E tudo isso com a possibilidade de disputar via on-line pela internet.

Heavy Metal Fakk 2 (DC)

Ação, Ritual Entertainment
Lançamento: dezembro de 2000

Originária dos quadrinhos, a série *Heavy Metal* já arrancou suspiros de muitos marmanjos, exibindo mulheres belíssimas – quase sempre seminuas – e no videogame não será diferente. No controle da corajosa (e sensual) Julia, sua missão é proteger o mundo da invasão de uma raça alienígena que pretende aniquilar a humanidade. Os cenários bizarros foram criados há 20 anos para o clássico filme *Heavy Metal*. Agora, porém, usando uma engine aprimorada de *Quake 3 Arena*, os ambientes estão superdetalhados.

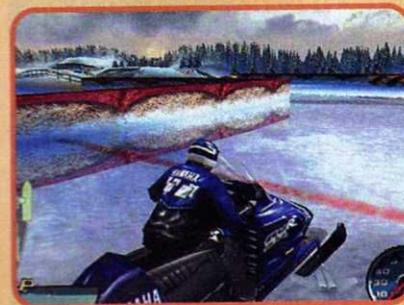
Star Wars: Super Bombad Racing (DC, MAC, PC, PS2)

Corrida, Lucas Arts Entertainment Company LLC
Lançamento: primeiro semestre de 2001

Numa galáxia muito distante, seres poderosos e cabeçudos... ooops, cabeçudos? Pois é, a galera de *Guerra nas Estrelas* aderiu à mania de deformar os personagens, dando um ar mais cômico a uma das maiores sagas de ficção científica da humanidade. E isso gerou uma versão caricata de corridas, envolvendo alguns dos mais respeitados guerreiros jedis em competições por regiões como o deserto de Tatooine, a floresta de Naboo e outras partes longínquas do universo. Que a gargalhada esteja com você, jedi.

Sno-Cross Championship Racing (DC, PSX)

Esporte, Crave Entertainment
Lançamento: dezembro de 2000

Se descer qualquer ladeira abaixo é demais, pilotar uma snowmobile (moto de neve) por uma montanha gelada é ainda melhor. E o grande espetáculo é que você poderá realizar suas proezas por luxuosas pistas como as de Aspen e Nagano, encarando condições climáticas adversas (chuva, nevasca, sol) durante o amanhecer, anoitecer ou entardecer. As competições rolam em alta velocidade e os prêmios em dinheiro ajudam na compra de equipamentos para envenenar sua máquina, desvendando os truques mais facilmente.

Stupid Invaders (DC, PC)

Aventura, Ubi Soft Entertainment
Lançamento: dezembro de 2000

Por que nós? Um bando com cinco alienígenas atrapalhados resolveu construir um disco voador para se aventurar pelo universo. Acontece que, durante a desengonçada expedição, a espaçonave cai na Terra e, como são azarados, os ETs acabam sendo raptados por um cientista maluco. Agora, tentando salvar a pele dos visitantes, sua tarefa é a de guiá-los em segurança por mais de 50 pontos do planeta, interagindo com dezenas de elementos dos cenários e solucionando quebra-cabeças enquanto foge das encrencas.

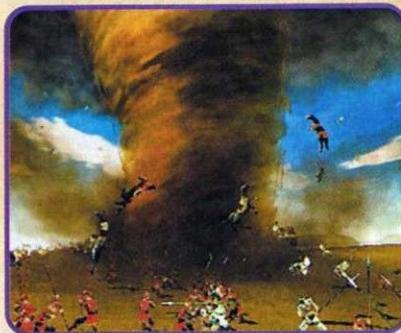
Seven Mansions (DC)

Ação, Koei Corporation
Lançamento: sem previsão

Batendo forte na tensão, esse thriller junta mistério e terror, aplicando sustos nos desafiantes que se habilitarem. Para trilhar seu caminho pelos escuros cenários, pode-se selecionar entre os personagens Kei e Regina, cada qual seguindo seu próprio trajeto por uma mansão assombrada empanturrada de monstros e até demônios. O grande barato da jornada, entretanto, é a possibilidade de enfrentar o medo em dupla. E se isso não for inovador o suficiente, os gráficos e músicas serão de dar calafrios.

Kessen 2 (PS2)

Estratégia, Koei Corporation
Lançamento: sem previsão

Nem bem foi lançado o PS2 nos States e os japoneses já esperam pela segunda versão da complexa estratégia de guerra medieval dos 128 bits. Desta vez, inspirados pela fantasia, trazendo animações ainda mais bem desenvolvidas, nem o céu será o limite para os guerreiros sob seu comando. Afinal alguns de seus seguidores poderão combater enquanto voam – isso mesmo. Dentre as novidades, destacam-se os feiticeiros que, poderosos, podem varrer os campos inimigos com furacões, tempestades e outras magias.

Goemon (PS2)

Aventura, Konami Computer Entertainment
Lançamento: 1° semestre de 2001

Goemon, um dos heróis mais famosos no Japão, reencontrará seus velhos arquiinimigos, resolvendo suas diferenças como nos velhos tempos (ou seja, na porrada). Entre os adversários do herói oriental estão fantasmas rabugentos, gatos selvagens, ninjas mortais e outros baderneiros. As imagens mostram pouca evolução visual e, prometendo um controle simples, espera-se ganhar mais velocidade na ação, aumentando a conversação entre os personagens e a exploração dos ambientes datados do Japão pós-Era Feudal.

Cool Boarders Code Alien (PS2)

Esporte, UEP Systems
Lançamento: dezembro de 2000

Prepare o esparadrapo! Você descerá montanhas íngremes, deslizando sobre uma prancha e se desviando de obstáculos enquanto barbarizar com um vasto quadro de manobras – marca registrada da série. Tremendo de frio, pode-se conferir a potência dos gráficos e efeitos oferecidos pelos 128 bits, visualizando tudo por câmeras automáticas que não perdem nenhum detalhe – e olha que os efeitos incluem neve e vento em tempo real. E só pra avisar, ao jogador será permitido construir seus próprios cenários.

Thunderbirds (PS2)

Ação, SCI
Lançamento: 1° semestre de 2001

A antiga série de ficção científica *Thunderbirds* estreou na televisão há 35 anos (1965) e está ganhando um longa-metragem. Baseada no filme atual, a versão digital da família Tracy continua trazendo as aventuras dos heróis que, na defesa do planeta Terra, enfrentam o vilão Hood. Explorando por 30 fases do espaço sideral, os heróis cumprem diversos objetivos e resgatam reféns enquanto utilizam os 30 veículos disponíveis – entre os quais estão escavadeiras, foguetes, submarinos, tratores e outros.

Red Faction (PS2)

Ação, Volition Incorporation
Lançamento: 2001

A vida é dura com os escravos da colônia de Marte. Trabalhando sob condições desumanas, você é o prisioneiro Parker e, em meio a uma revolução violenta, busca conquistar a sua liberdade. Por cerca de 20 fases, repletas de inimigos sádicos dotados de boa inteligência artificial, encarar enigmas e labirintos complexos não parecerá uma tarefa tão difícil. A complexidade dessa saga permitirá tanto interagir com diversos personagens controlados pelo computador como desafiar competidores pela internet.

Robocop (PS2)

Ação, Titus Software Corporation
Lançamento: sem previsão

Numa realidade não muito distante, o crime alcança proporções absurdas por toda a cidade norte-americana de Detroit. E para deter essa onda de violência, o povo chama por Robocop. Mesmo no início da produção, a aventura do policial do futuro promete cenários realistas, trazendo todo o ambiente de uma cidade moderna (cinemas, restaurantes e outros estabelecimentos). A patrulha será acompanhada por visão em primeira pessoa e, durante os tiroteios, pode-se atirar em tudo o que aparecer pela frente.

Gunslinger (PS2)

Ação, Activision Incorporation
Lançamento: 1º semestre de 2001

O Velho Oeste volta em grande estilo, misturando ação e RPG. Aos forasteiros será permitido brigar em saloons (você pode até ficar bêbado) ou mesmo desafiar pistoleiros sob o pôr-do-sol – também as belas damas e donzelas marcam presença. Seguindo o ambiente da época, para mostrar quem é o gatilho mais rápido da região, seu arsenal inclui bacamartes, espingardas, pistolas. Sendo necessária a investigação, podem-se coagir as pessoas, arrancando as informações e pistas necessárias para seu progresso.

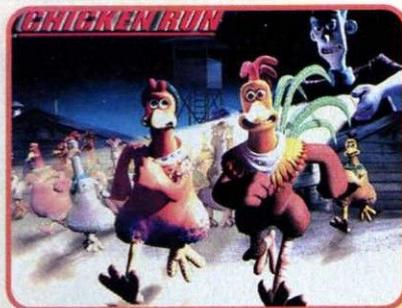
Klonoa 2: Lunatea's Veil (PS2)

Aventura, Namco Limited
Lançamento: final de 2000

Klonoa está prestes a embarcar em outra aventura pelo mundo dos sonhos. Desta vez, além de contar com suas habilidades próprias, o herói orelhudo receberá a ajuda de Lolo (uma garota que descola dicas) e Popka (uma espécie de bicho de pelúcia). Os 24 ambientes percorridos pela mágica jornada são coloridos e tridimensionais, permitindo uma exploração complexa pelos ambientes – há muitos segredos escondidos. Além disso, desde florestas até vilarejos são detalhados e repletos de bichos malucos.

Chicken Run (PSX)

Aventura, Blitz Games
Lançamento: dezermbo de 2000

Você é Ginger e, buscando a liberdade, terá de provar que tem todas as habilidades necessárias a um agente secreto. Afinal seu desejo é fugir do atual encarceramento e conquistar a liberdade. Ou seja, você é um frango que pretende escapar do abatedouro (haha). Baseado no filme *A Corrida das Galinhas*, no controle do herói galináceo, é preciso astúcia para se safar da fazenda e se esconder de aguçados cães de guarda, salvando ainda algumas companheiras galinhas de inimigos que não têm pena de você.

Tales of Eternia (PSX)

RPG, Namco Limited
Lançamento: final de 2000

Os clássicos RPGs têm seu espaço garantido entre os fanáticos por um bom enredo. E a série *Tales* (*Tales of Destiny* e *Tales of Phantasia*) é sempre bem-vinda. Os gráficos simples dos objetos e personagens são compensados pelos ricos detalhes na construção dos cenários e, além do mais, pode-se interagir com diversas criaturas poderosas que, ao passar da aventura, poderão se tornar amigas ou inimigas, permitindo inclusive o uso de magias poderosas, entre as quais se podem até invocar seres mitológicos.

The Simpsons Wrestling (PSX)

Esporte, Big Ape Productions
Lançamento: final de 2000

Que eles são malucos e topam qualquer coisa todo mundo já sabe, mas ninguém esperava era ver a família Simpson e a turma da cidade de Springfield partindo para os ringues de luta livre e resolvendo suas diferenças na pancadaria. O visual, no melhor estilo do desenho animado, traz Bart, Chihuahua, Homer, Moo e até o velho ranzinza do senhor Burns (além de outros estranhos lutadores), quebrando uns aos outros enquanto abusam de golpes sujos que, diga-se a verdade, incluem até baforadas de cerveja.

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (PSX)

Ação, Saffire Corporation
Lançamento: final de 2000

Mostrando estratégia, *Rogue Spear* oferece um desafio acirrado que o envolverá na trama, mesclando ainda ação e diversão. Seu objetivo é o de, estudando mapas, planos e situações de emergência, traçar uma ofensiva contra as forças terroristas que ameaçam a vida de inocentes e pessoas importantes, seja perseguindo-os sozinho ou trabalhando em equipe. O visual é bacana e, apesar dos poucos elementos nos cenários, há dezenas de fases enormes, acompanhadas de modos multiplayer como captura de bandeira.

Pokémon Stadium Gold/Silver/Crystal (N64)

Ação, Nintendo Entertainment
Lançamento: dezembro de 2000

A febre pokémon contagiou milhões de gamemaníacos. Seguindo o esquema do episódio anterior, você controlará uma tonelada de monstros (são 251 no total) e se divertirá a valer fazendo trocas entre as versões Ouro, Prata e até a recém-anunciada versão Cristal do portátil em cores. Nem todas as criaturas estão disponíveis no princípio e será permitido transferir dados dos cartuchos Amarelo, Azul e Vermelho do Game Boy. Aumentando a ação, também será possível até quatro competidores lutando juntos.

Sin and Punishment: Successor to the Earth (N64)

Ação, Treasure
Lançamento: sem previsão

Criaturas carnívoras, frutos da própria ciência humana, estão caçando pessoas para se alimentar e causando pânico em todo o Japão – local de origem das pesquisas que originaram os monstros. Como os seres repugnantes se multiplicam de forma espantosa, foi convocada uma equipe juvenil especializada em situações alarmantes. Sua missão é a de exterminar os seres mutantes e, assim, usar armas de destruição em massa é garantido. Porém, os alvos são centenas de inimigos espalhados por vários ambientes.

Carnivale (N64)

Corrida, Vatical Entertainment
Lançamento: dezembro de 2000

Aventurando-se por enormes parques de diversão, você poderá vasculhar os cenários em busca de itens secretos, enfrentando todos os tipos de perigos e surpresas. Apesar de a ação misturar elementos de jogos de aventura e corrida, é nas provas sobre quatro rodas que a diversão aparece, permitindo que os motoristas percorram cinco pistas e enfrentem cinco chefes velozes, disputando as provas em corridas-solo ou em dupla e, claro, abusando de bugigangas para trapacear os adversários e chegar na frente.

Dragon Sword (N64)

Ação, Interactive Studios
Lançamento: sem previsão

Vivendo numa época medieval cheia de inimigos mitológicos, cerca de 50 tipos de seres mal-encarados caminham pelas redondezas, defendendo seus territórios com unhas e dentes. Para se desventurar mundo afora nesse ambiente hostil, estão disponíveis os personagens Aisha (amazona), Cutter (espadachim), Grunt (troglodita) e Kailan (bárbaro) – cada qual mostrando técnicas próprias e opção para colecionar até 40 armas diferentes, variando os ataques desde estocadas com lanças até magias doentias.

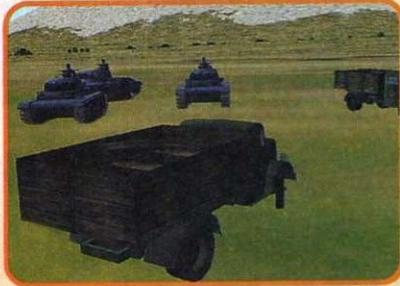
Mafia (PC)

Ação, Illusion Softworks
Lançamento: final de 2000

Cansou de bancar o herói? Que tal trilhar carreira pelo submundo do crime organizado, bancando o matador a serviço da máfia italiana? Esgueirando-se por becos, edifícios, ruas e todos os tipos de cenário típicos de cidades norte-americanas dos anos 30, você terá de participar de assassinatos por encomenda, coberturas de contrabandos, roubos a bancos e perseguições sobre quatro rodas, dirigindo mais de 50 modelos da época e trocando tiros com armas clássicas como Colt 1911e, S&W Magnum e outras.

World War 2 On-line (PC)

Ação, Playnet Incorporation
Lançamento: final de 2000

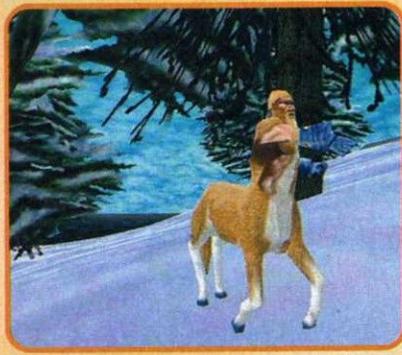
Quem busca desafio em escala mundial pode se preparar, pois habitantes de todo o planeta poderão interagir e viver na pele o maior combate de todos os tempos, a Segunda Guerra Mundial. Competindo em imensas arenas, cada qual trazendo cenários marcantes da guerra, pode-se caminhar pela França, Índia, Rússia e outros locais que entraram para a história. Na disputa, até 500 jogadores pela Internet, usando artilharias, aviões, tanques e outras unidades – recebendo inclusive condecorações e promoções.

EverQuest: The Scars of Velious (PC)

RPG, Verant Interactive Incorporation
Lançamento: dezembro de 2000

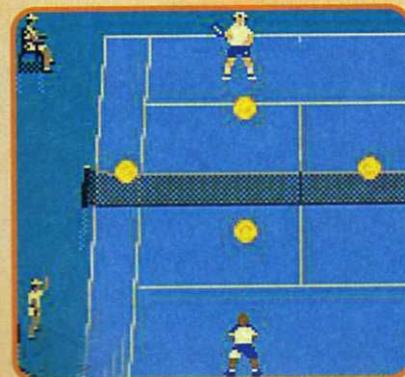
Conhecido por ser um dos RPGs mais inteligentes dos computadores, nesse novo episódio de *EverQuest* você se aventura por um mundo gigantesco, controlando personagens de diversas raças enquanto explora abismos, castelos, cavernas, cidades e algumas localidades nada aconchegantes, bisbilhotadas de perto por seres lendários. Desenvolvendo o enredo com relativa liberdade, é permitido fazer amigos (e inimigos) e traçar os caminhos que preferir, aumentando a exploração e criando novos destinos ao herói.

Command & Conquer: Renegade (PC)

Ação, Westwood Studios
Lançamento: final de 2000

Para surpresa geral da legião de fãs, o novo capítulo da série *Command & Conquer* terá uma ação totalmente diferente dos velhos episódios e será ambientado em 3D. No controle do soldado de elite Nick Parker "Havoc", você tem a missão de se infiltrar na base de operações inimigas NOD, recolhendo informações que revelem os planos terroristas das forças adversárias. Durante as tarefas é possível conferir diversas unidades conhecidas da série e experimentar equipamentos de espionagem inéditos em *C&C*.

All-Star Tennis 2001 (GBC)

Esporte, Smart Dog
Lançamento: sem previsão

Como uma das mais esperadas versões desse esporte de elite, aqui nas quadras portáteis estão reunidos alguns dos maiores atletas do circuito internacional de tênis, dentre os quais há oito feras de verdade que vão desde Michael Chang até nosso simpático compatriota Gustavo Kuerten. Durante a partida é possível usar de movimentos clássicos como backhands, lobs, smashes, slices e até alguns especiais que, seja disputando amistosos ou campeonatos, podem deixar seus adversários em péssima situação.

Monster Rancher Explorer (GBC)

RPG, Tecmo Incorporation
Lançamento: dezembro de 2000

Cox é um experiente e corajoso antropólogo que parte em explorações para encontrar criaturas e itens raros. Em sua última jornada, contudo, ele acaba encontrando uma misteriosa torre com dezenas de andares e armadilhas fantásticas. Agora, vidrado pelos tesouros que o esperam, sua tarefa é guiar Cox pelos labirintos, coletando riquezas e enfrentando monstros pelo caminho. Durante a marcha, pode-se considerar a ajuda de alguns monstros, enfrentando muitos adversários e quebra-cabeças inteligentes.

VIP (GBC)

Ação, Ubi Soft Entertainment
Lançamento: dezembro de 2000

Se você ainda sonha com a Pamela Anderson ou com as outras gatas do seriado gringo *VIP*, pode se preparar para tê-las na palma da mão. Comandando o time de garotas, você participará de perseguições em alta velocidade com barcos, carros, helicópteros e até de patins, tudo isso para encontrar uma famosa estrela de televisão que desapareceu sem deixar vestígios. Abarrotadas de ação, suas missões se passam pelas ruas de Los Angeles e, como bancar a agente não é moleza, há objetivos a serem cumpridos.

Antz Racing (GBC)

Corrida, Electronic Arts
Lançamento: março de 2001

Após o sucesso da animação computadorizada *Formiguinhaz*, esses organizados insetos resolveram entrar numa corrida envolvendo todo o formigueiro. Mostrando quem é o fera no volante, pode-se correr por dez trechos como cidades, formigueiros, jardins e outros locais vistos no filme. Entre os bravos pilotos estão Bala, Weaver, Z e outros personagens que mostram bom desempenho ao se desviarem de buracos, poças, rochas e ainda coletarem moedas para pontuar – também tem opção para partidas via cable link.

PS2

Silent Hill 2

A volta do

Você pensou que tinha se livrado das enfermeiras?

terror absoluto

***Silent Hill* retorna ainda mais doentio que a versão original. Acredite, se os sustos não o matarem, algo mais irá fazê-lo**

Humberto Martinez

Desde que foi lançado em 1998, *Silent Hill* se tornou um dos mais adorados e polêmicos jogos produzidos para o PSX. Agora, três anos após o lançamento da versão original, os produtores da Konami romperam as barreiras tecnológicas e revelam um projeto macabro utilizando os 128 bits da plataforma PlayStation 2.

Abusando de temas questionáveis, o enredo da série *SH* promete seguir a linha já iniciada com o primeiro episódio, envolvendo o jogador num thriller que mistura cultos ao demônio, magia negra e outros temas paranormais que, de forma violenta, estão cercados pela morte. Mas o pior de tudo, tenha certeza, é que foram vocês, gamemaníacos, os principais responsáveis pelo retorno do terror e, por isso mesmo, serão vocês, que sofrerão nas mãos dos programadores da fabricante Konami. Reze, mortal!

O terror está no ar (literalmente)

A receita do sucesso de *Silent Hill*, uma obra-prima mórbida do mundo virtual, é formada pelo que há de mais perverso na mente humana: assombrações, sangue, satanismo, violência (física e psicológica). Regra básica do sucesso: as continuações dos jogos trazem os mesmos elementos originais, porém intensificados e melhorados. Um bom exemplo é a neblina que cobre a cidade. Nos 128 bits, tornando-se mais natural, o efeito climático é produzido em tempo real e, sendo sensível ao vento, poderá mudar conforme as correntes de ar – além de atrapalhar a visão, passando a sensação de se estar sempre cercado.

A neblina é totalmente independente e se move dispersando por toda a cidade

Monstros bastante perigosos podem surgir do nada, graças à %$#$ da neblina

Os cenários em 3D estão muito mais detalhados e reais. As construções na cidade contêm muito mais elementos e relevos em suas estruturas, além de os edifícios serem mais variados e reproduzidos de acordo com a arquitetura real. Árvores, bancos, postes e outros objetos também se mostram muito complexos graficamente. Os cenários internos de edifícios são aterradores e agressivos, ao mesmo tempo que você fica espantado com detalhes como destroços, manchas, rachaduras e até as sujeiras nos vidros – você se sente assustado só pelo clima que os cenários destruídos e imundos de sangue causam em você.

Os pontos de todas as regiões da cidade têm ainda mais detalhes e variações

Prepare-se para chorar. Ambientes destruídos, escuros e mórbidos o aguardam

O clima é perturbador, mas falta algo essencial: monstros. A maioria das criaturas de *Silent Hill 2* é inédita – mas ainda há enfermeiras perambulando. O trunfo das aberrações não é a força, mas o terror psicológico. Tocando no assunto, animações estão extremamente bem produzidas e, mesmo os seres inumanos, aparentam veracidade nas articulações e membros – a movimentação é tão magnífica que se percebem os ossos debaixo da pele e carne inimiga, inclusive nos espasmos de dor que farão até os durões jogadores sentirem uma profunda agonia.

Os inimigos são agressivos e repugnantes, atacando até uns aos outros

A movimentação realista e o aspecto assassino são trunfos dos novos monstros

Os inimigos estão violentíssimos. Esperamos que as armas estejam à altura

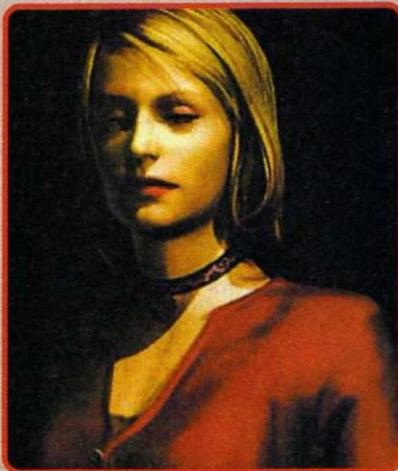
Um conto de horror

Digna de livros de horror, a primeira versão de *Silent Hill* prendeu a respiração de milhões de jogadores por todo o mundo. E os sobreviventes desse holocausto devem encarar, outra vez, os arrepios virtuais mais desenvolvidos da nova geração. Agora, para os deixar por dentro da mórbida aventura, levantamos as cortinas da softhouse Konami para descobrir o que, segundo a própria fabricante, será seu maior projeto para 2001. Confira alguns arrepios:

Silent Hill: O começo do tormento

Pai dedicado e marido exemplar, o escritor Harry Mason amava sua família e tinha uma vida completa até um dia cruel, no qual uma fatalidade criou um buraco em sua alma: a morte de sua esposa por uma terrível doença. Sua filha, Cheryl, era quem lhe dava motivos para viver e, decididos a sobreviver à perda, pai e filha partem em uma viagem em busca de descanso.
Mas o destino... bem, o destino guardou surpresas à família Mason.
Dirigindo seu jipe pela estrada, Harry se distrai ao observar sua filha adormecida. Voltando os olhos para a estrada, espanta-se com o vulto de uma mulher parada na escuridão em seu caminho. Resultado: o jipe destrói o acostamento e desliza barranco abaixo, caindo na pequena cidade de Silent Hill. Recuperando-se do desmaio, Harry imediatamente olha para o banco e não encontra a filha.
Na busca pela criança, o escritor se vê numa cidade fantasma cercada por uma neblina incomum e banhada por um ar misterioso. Encontrando pequenas pegadas, Mason é surpreendido pelo vulto de uma garota que foge em direção ao beco e, seguindo a garota, Harry percebe que tudo a sua volta está banhado de sangue e, ao fundo, apenas uma sirene soa o toque de recolher – as lembranças são vagas para o escritor.
Acordando numa lanchonete, Harry se surpreende por estar vivo e conhece sua salvadora, a policial Cybil. Ela conta sobre a cidade, falando das comunicações ativadas e estradas bloqueadas.
A partir deste ponto, Mason parte na busca da pequena Cheryl, enfrentando todos os obstáculos.

Silent Hill 2: Bem-vindo de volta ao inferno

Produções do porte de *Silent Hill* criam uma expectativa entre os gamemaníacos (principalmente masoquistas). Desta euforia surge a necessidade de descobrir como será a nova jornada e, principalmente, as mudanças oferecidas pelos avanços tecnológicos que, dessa vez, incluem o poderoso PS2. Dentre o maremoto de informações, surgem boatos vindos de todas as partes do mundo – e o pior é que em geral são puras invenções. Claro, alguns rumores são propositais e, na verdade, induzidos pelos fabricantes. Entretanto, é nossa prioridade mantê-los atentos ao que está rolando na internet.
Sobre o enredo, mesmo guardado a sete chaves, sabe-se um pouco e, pelo que foi divulgado a nova aventura não terá nenhuma ligação com o jogo original e deverá rolar numa versão modificada da tenebrosa cidade de Silent Hill. Como protagonista está James Sanderland, um homem atormentado pela morte da mulher que, guiado por mensagens de sua companheira (direto do além), toma rumo para Silent Hill. Essas tais mensagens podem ser tanto em forma de visões como vozes. Agora, mesmo que essa pista do enredo esteja certa, existe a possibilidade de ela ser alterada.

Sua falecida esposa envia uma mensagem do além chamando-o para Silent Hill

A membrana que envolve as vítimas parece esconder um perverso ser na parte interna

Os japoneses foram as primeiras vítimas

Durante a última Tokyo Game Show 2000, a mostra de *Silent Hill 2* foi novidade até para os japas, sendo exibida apenas no último dia do evento. Aliás, durante o anúncio do que viria a ser mostrado, os técnicos da Konami avisaram que exporiam um vídeo de sua principal atração para 2001 – ou seja, os próprios produtores consideram *SH2* mais importante que *MGS2*. Uau!
Quando o vídeo começou a rolar, o herói James Sanderland remava um pequeno barco, atravessando uma densa neblina, rumo a Silent Hill e, chegando à cidade, encontra uma menina sentada sobre o muro (de novo, não!). Já em outra situação, o corajoso (ou burro) protagonista entra numa espécie de túnel (escuro, para variar) e se depara com uma mambembe criatura de forma humana – aparentemente, devorando uma pessoa caída. Imediatamente o bizarro ser anda em direção a Sanderland que, numa ação inteligente (enfim), pega uma barra de metal próxima ao local... fim do vídeo.
O resultado: alvoroço entre centenas de japas de olhos arregalados.

Esse cara só pode ser maluco para entrar num lugar desses. Eu não entraria

O que uma garota tão bonita faz nessa cidade demoníaca? Descubra você mesmo

São cenários escuros com criaturas às ocultas. Prepare-se para muitos sustos

O segundo vídeo é de dar náuseas em muita gente e indignou outras, pela violência. No início, uma criatura banhada em sangue, vestida com um avental de médico, caminhando de forma realista por uma sala destruída, aproxima-se de uma enfermeira desacordada e seminua. Próximo da moça, a criatura a levanta pelas pernas e a envolve numa espécie de membrana, cobrindo a parte superior do corpo.
Depois, ao largar a enfermeira no chão, o corpo dela começa a se contorcer e debater como se houvesse uma criatura dentro do revestimento que, supomos, estaria devorando sua vítima.
Uma cena perturbadora!
Noutra cena, o protagonista se põe à frente do espelho, analisando seu rosto abalado. O personagem aparenta ter 30 anos e não parece ter nenhuma característica que não seja humana.
A seguir, James encontra uma mulher que parece ser sua falecida esposa e... espere aí: ela não estava morta?
Pois é, o enredo de *Silent Hill* 2 traz temas adultos e assustadores.
Mas só chega no fim de 2001.

Vendo uma enfermeira dessa, nossos hospitais públicos até são privilegiados

James não é nenhum super-herói, mas seu rosto é dos mais realistas nos games

As câmeras se movimentam bastante e cobrem diversos ângulos das cenas fortes

A arte de Takayoshi Sato

Uma das qualidades da versão original de *Silent Hill* é possuir excelentes animações em computação gráfica, exibindo imagens bem definidas e uma fisionomia extremamente realista dos personagens. Mas para obter esse resultado, toda a produção da obra de arte necessitou de uma ótima direção. E o gênio que conduziu a equipe de programadores da Konami é Takayoshi Sato. Certamente que o senhor Takayoshi é mais do que um bom profissional, pois seu trabalho é surpreendente. Mas isso tudo, é claro, foi conseguido após muito esforço, que, felizmente, foi reconhecido e revertido numa carreira de sucesso e ascensão relâmpagos. Ingressando na escola de arte de Tama em 1992, imaginando apenas aprimorar suas técnicas de pintura a óleo, o artista japonês acabou tendo contato com a arte digital e, devido a um programa de estágios patrocinado pela Konami (uma das maiores softhouses do mundo), acabou ingressando na fabricante logo ao se formar em 1996. A partir de então, devido à especialização nas técnicas realistas de criação, Sato foi escolhido para dirigir as animações em CG e, com merecimento, venceu o prêmio Agency for Cultural Affairs Media Arts Festival, pelos melhores trabalhos gráficos de profissionais de criação nos filmes, games e televisão.
De méritos reconhecidos e novamente dirigindo a equipe de animadores de *Silent Hill*, o senhor Takayoshi promete espantar outra legião de jogadores e programadores, apresentando cenas fortíssimas e surpreendentes que, literalmente, são de matar.

Se as expressões dos personagens já eram extremamente realistas em *Silent Hill*, imagine na seqüência da série

Onde está o bleem!?

Já faz alguns meses que nós ouvimos muito sobre o novo DC bleem!. Como seu lançamento atrasou um pouco, nós resolvemos deixar você atualizado sobre a situação. Se você não sabe o que é o bleem!, nós vamos explicar ao longo dessa reportagem.

O que é o bleem! para Dreamcast?
O bleem! é um software que permite ao usuário jogar games do PlayStation no Dreamcast com maior resolução e vários outros avanços gráficos.

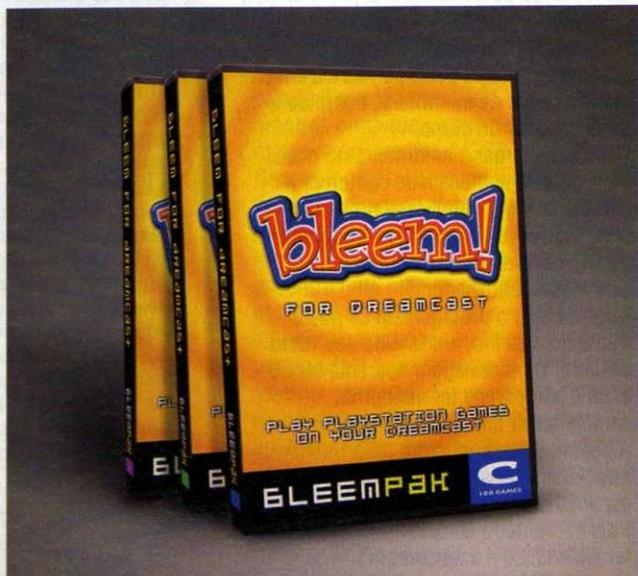
Quanto vai custar?
Cada bleempak (que lhe permitirá jogar 100 jogos do PSX) sairá por 19,99 dólares.

Que jogos estarão no primeiro bleempak?
Isso ainda não foi decidido. A Bleem! está pensando em anunciar a lista algumas semanas antes do lançamento.

O joystick do PSX é diferente do joystick do Dreamcast. Como eu vou poder jogar os videogames?
Com o joystick do Dreamcast, alguns comandos do PSX ficarão disponíveis ao se pressionar uma combinação de botões. Mas, se você já tem joysticks do PSX e quer usá-los, podem-se adquirir os bleempods (*imagem à direita*) por 19,99 dólares. Também haverá bleempads e pads Dual Shock disponíveis para o Dreamcast na época do lançamento.

Quando vai sair o primeiro bleempak para o Dreamcast?
Ainda não existe um cronograma de lançamento. Isso vai ser determinado nas próximas semanas. "Os testadores da Bleem! estão trabalhando para garantir que todos os 100 jogos funcionem perfeitamente? Nós não vamos liberar o produto até tudo estar perfeito", nos contou o porta-voz da empresa, Sean Kauppinen. Os testadores até mesmo toparam com problemas de produção que aparecem no bleem!, mas não no PlayStation.

Eu vou poder jogar videogames japoneses com o bleem!?
Sim, você vai poder jogar versões importadas dos games disponíveis em cada bleempak. Mas não será possível jogar nenhum título fora da lista aprovada, pois cada bleempak vai ter versões européias, americanas e japonesas de cada jogo. Esse detalhe também fez com que a fase de testes demorasse mais um pouco. Existe a possibilidade de que se lance um bleempak exclusivo para jogos importados, mas isso não acontecerá tão cedo.

A Sony iniciou novos processos judiciais contra a bleem! como resultado da versão Dreamcast?
Não. As acusações originais da Sony contra a bleem! ainda estão sendo decididas em tribunal. Até que isso aconteça, a companhia está livre para distribuir o produto para PCs e DCs.

Cada bleempak custará 19,99 dólares nos Estados Unidos e comportará 100 jogos de PSX que poderão ser rodados no DC

Os bleempods (*acima*) são adaptadores para joysticks do PSX e também custarão 19,99 dólares entre os americanos

Como parte da campanha antipirataria, a Sega anunciou que as novas versões do Dreamcast não vão rodar em CD-ROM. Como isso afeta o bleem!?
Kauppinen: "Nós não seremos afetados, pois isso vale para o sistema operacional da Sega. Nós estamos criando o nosso próprio ambiente operacional, que funciona em jogos do PlayStation. A Sega está tomando medidas para evitar que se venda CD-ROMs piratas. Nós somos contra todas as formas de pirataria."

Só jogue jogo legal

Xô, violência! Pesquisa realizada com 1 mil adultos e divulgada pela publicação semanal *GameWeek* ajuda a mostrar que reações violentas não nascem dos videogames

Gláuber Soares

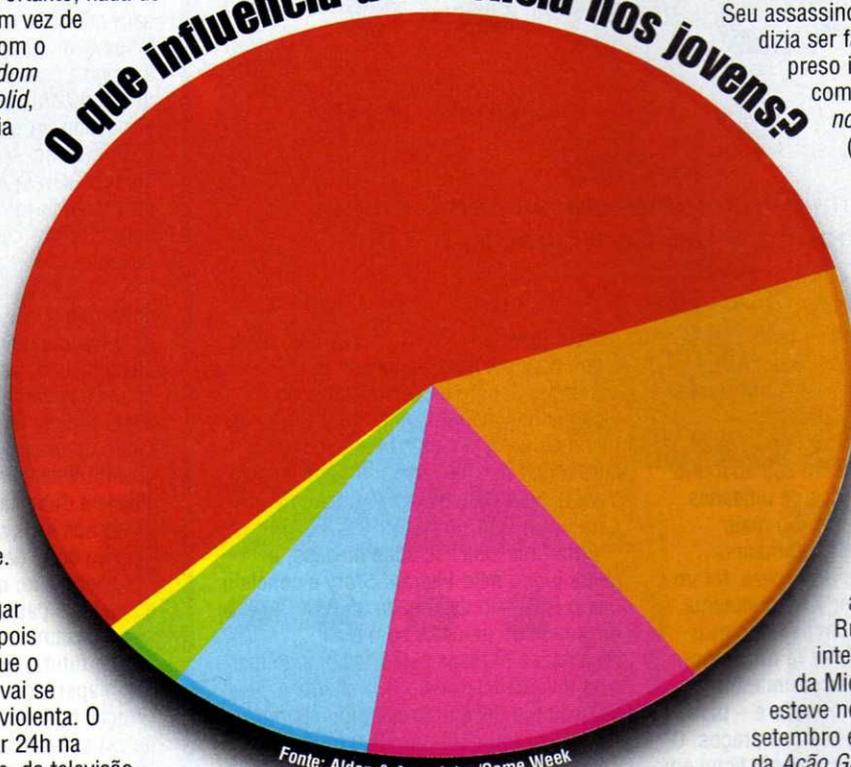
A discussão sobre a violência nos videogames voltou à cena. E o assunto tem de ser discutido, sim. Para nós, da *Ação Games*, o que não pode existir é censura, a proibição pura e simples. E isso não significa que defendemos jogos babacas, pelo contrário. Defendemos a classificação por faixa etária, o que já ocorre, mas... A questão é que a classificação precisa ser adotada por todos, especialmente por quem joga. Vamos lançar a partir desta edição a campanha *Só Jogue Jogo Legal*. Portanto, nada de violência gratuita. Em vez de perder seu tempo com o primeiro *Carmageddom* jogue *Metal Gear Solid*, em que a inteligência e a astúcia contam mais que a matança gratuita.

Agindo assim, cuidaremos para que as pessoas que condenam os videogames percam os argumentos. E aí, se um maluco entrar num lugar público e sair atirando, ele que não venha pôr a culpa no videogame. "Não há nenhum problema em se jogar um game violento, pois isso não significa que o jovem ou a criança vai se tornar uma pessoa violenta. O que não pode é ficar 24h na frente do videogame, da televisão ou do computador", afirma o psicólogo Antônio Carlos Amador Pereira, chefe do Departamento de Psicologia do Desenvolvimento da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Para ele, a violência infanto-juvenil é multideterminada e torna-se difícil atribuir a ela apenas um aspecto. Ou seja, dizer que o videogame é o único culpado seria uma grande imbecilidade. É preciso que todos ajudem a eliminar as reações violentas de nosso dia-a-dia.

Pesquisa - Uma pesquisa realizada em julho nos Estados Unidos pela Alden & Associates e divulgada no semanário *GameWeek* ouviu 1 mil adultos. Questionados sobre o que influencia um jovem a ter comportamento violento, a maioria (56,3%) disse que a origem está na própria família. O segundo fator de maior influência, de acordo com os entrevistados, é a televisão (19,2%), seguida dos filmes (13,2%), e só então aparece o videogame (7,9%). Isso significa que, de cada 20 pessoas, dezessete dizem que a violência nasce dentro da família ou com as crianças assistindo à TV e vendo filmes. Outro dado bastante interessante da pesquisa é que, entre as pessoas donas de videogame, apenas 6% acreditam que ficar entretido com um bom jogo pode provocar reações de violência. Este índice salta para 9% entre os entrevistados que não têm console em casa.

O psicólogo Amador Pereira compara as acusações de que os games geram violência com o assassinato do ex-beatle John Lennon. Seu assassino, Mark Chapman, que dizia ser fã de Lennon, foi preso instantes após o crime com o livro *O Apanhador no Campo de Centeio* (J. D. Salinger) debaixo do braço. Neste livro há uma frase que diz que "... se deve matar o ídolo". O psicólogo diz que "não dá para colocar a culpa pelo assassinato no livro".

A indústria dos games tem-se preocupado com a questão da violência que pode ser influenciada pelos jogos. O americano Joel Ruzich, diretor internacional de Games da Microsoft Corporation, esteve no Brasil no fim de setembro e disse à reportagem da *Ação Games* que toda indústria, seja de tecnologia, de música ou de filmes, deve estar preocupada com o tipo de produto que coloca no mercado. "A Microsoft está consciente e os jogos que lançamos são trabalhados com extremo cuidado em relação à violência", afirma Ruzich.

É consenso entre psicólogos e educadores que a melhor maneira de os pais tratarem a relação dos filhos com o videogame é controlar o tempo destinado aos jogos. Então, o recado que a galera da *Ação Games* tem para você é o seguinte: se antecipe e estabeleça para você mesmo um período de tempo a ser dedicado aos jogos. Até porque jogar uma bolinha e sair com a turma são coisas que temos de fazer também. E quando aparecer um game babaca pela frente, não tenha dúvida: mande sua opinião para a gente, pois aí poderemos fazer um coro e detoná-lo ao seu lado.

O meu é menor que o seu

O PS One, a máquina compacta da Sony, é mais barato, mais bonito e tão bom quanto o PSX

Humberto Martinez

A era dos 128 bits ofuscou tudo quanto é videogame que não fosse Cubo, não fosse 2 ou não fosse X – se é que vocês me entendem... Visando trazer o campeoníssimo PlayStation de volta às notícias, a Sony remodelou seu aparelho (que já vendeu 75 milhões de unidades em todo o mundo) e tornou-o mais compacto, cerca de 1/3 do tamanho original. Para realizar essa proeza, foram cortadas peças dispensáveis (o sistema de link e o botão reset, por exemplo) e outras foram remodeladas (a fonte agora é externa). As alterações permitiram redução no custo de produção e – para nossa felicidade – a queda nos preços. O valor oficial para o novo console ficou em 99 dólares nas terras gringas. Lançado nos Estados Unidos no fim de setembro, os primeiros aparelhos estão chegando ao Brasil por 400 reais – a gente testou um, hehehehe.

Além do preço mais atrativo, a Sony agrada seus fiéis clientes com mais novidades, como a possibilidade de acessar a internet pelo console. Assim, você poderá baixar saves de memory card diretamente para o seu acessório, visitar sites e jogar em rede os futuros games que serão produzidos com essa opção. Também será lançada uma tela de cristal líquido medindo 4 polegadas (cerca de 10cm) para ser encaixada na parte de trás do novo aparelho. Entendeu? Você poderá jogar seu PlayStation em qualquer lugar, dando a ele a vantagem dos portáteis. Quanto às capacidades do videogame, nada foi alterado: ele roda os mesmos jogos e aceita quase todos os acessórios de sua versão original, exceto a saída para GameShark e o cabo de link para outro PSX ou PSO.

Para tirar todas as suas dúvidas, a gente jogou nele *Vagrant Story* e concluiu que o PSO não deve nada ao PSX. A qualidade do game, o som e as resoluções gráficas estão todas mantidas, mas a verdade é que o que chama a atenção é o design arrojado do aparelho: seu visual futurista num tamanho parecido com o de um discman. Vale comprar nem que seja para enfeitar aquela estante bacanona da sala.

O PS One é menor, mais estreito e mais barato (99 dólares nos EUA) que o PSX

Andre Feliciano

A videogame

Numa prova definitiva de que leitor da *Ação Games* recebe tudo em primeira mão, aqui vai um brinde que nem a Nintendo foi capaz de oferecer

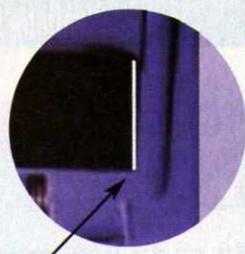
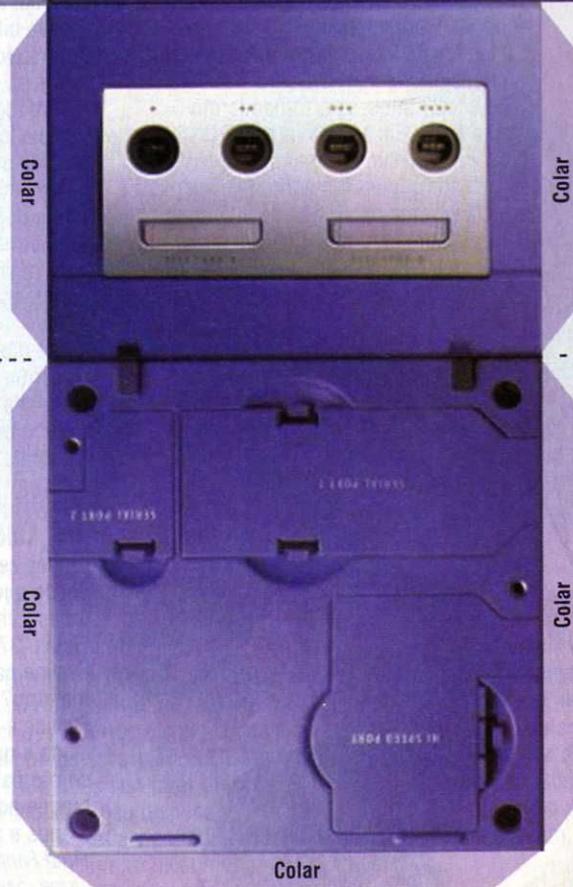
Humberto Martinez

Conhecendo bem nossos leitores, já sabemos que se tratam de pessoas muito exigentes, que não querem saber de videogames mais baratos coisa nenhuma. O que realmente interessa para essa galera é a nova geração com seu ego de 128 bits. Pensando nesses folgados – ou seja, você mesmo –, conseguimos uma solução barata e com jeitinho brazuca para premiá-los antecipadamente com o futuro console da Nintendo, o GameCube.

Para obtê-lo, não será necessário entrar em qualquer promoção, pagar uma fortuna ou dar o telefone da irmã: basta recortar os componentes de última geração que estão impressos nesta página, recortá-los e colá-los sobre um papelão ou cartolina e... pronto! Você tem um autêntico Game Tabajara Cube para provocar a maior inveja nos seus amigos. Afinal, nem o filho do dono da Nintendo tem um igual!

Observação: quanto aos paperjogos e joysticks papelógicos, quem sabe eles possam virar brinde em uma edição futura, pois nossos pilotos estão aperfeiçoando lentamente (graças ao intelecto padrão telettubies deles) as técnicas de origame. Ah, e se você não quer estragar sua revista recortando nosso GameCube especial, compre outra edição que ninguém por aqui vai achar ruim.

O GameCube foi apresentado em Tóquio no fim de agosto e deve ser lançado em 2001

dado não se olha os dentes

Faça um corte na linha branca para encaixar a alça.

Dobre as pontas da alça, encaixe nos cortes indicados na parte traseira do cubo e cole por dentro.

Alça

Especial

Cantinho Barbie

GAROTAS SUPERPODEROSAS

Há cada vez mais meninas curtindo videogames, e não banque o macho enraivecido: admita que elas também jogam muuuuuuuito bem

Videogame é coisa para homens, certo? Se eu fosse você, não apostaria 1 real nisso. Para mostrar que pelo menos uma vez por ano a gente não banca a revista machista, resolvemos dar espaço para as gamegirls provarem se são feras mesmo. O resultado é o seguinte: elas jogam muito. "As mulheres são melhores que os homens exatamente por ter mais paciência", diz Fernanda Tavares, 15 anos, de São Paulo (SP).

Luciana Gomes, 20 anos, também de São Paulo (SP), que detona desde os 6 anos, evolui os personagens de *Final Fantasy 7* muito mais que o namorado. "Os meus são bem mais fortes e têm mais poderes", afirma, orgulhosa. Nos fins de semana, o casal segue um roteiro de pura adrenalina: jogar, almoçar, jogar, jantar, jogar, dormir (ah, e jogar de novo).

Todos os dias – Outra que não se intimida com rivais masculinos é Cristina de Oliveira, 29 anos, de Itanhaém (SP), que joga todos os dias. Além de praticar sempre quando chega do trabalho, às vezes ainda dá uma escapada até sua casa na hora do almoço para jogar mais um pouquinho. Ela também sempre chega ao fim de todos os jogos que começa e vive detonando o noivo, Gilberto da Silva, 27 anos. Gilberto reconhece: "Ela dá show mesmo!"

Meu!, se os caras estão dizendo isso é melhor respeitar essas meninas. Então, imagine fechar o mesmo jogo sete vezes seguidas. Daniella Alves Talarico, 16 anos, de Florianópolis (SC), recita de cor uma lista interminável de games que já conseguiu fechar. O irmão, Marcelo Talarico, 23 anos, vive tomando um banho dela. "Ele só é bom no RPG", provoca Daniella. E o mano nem tenta se defender: "Vivo tomando uns caldos, principalmente nos jogos de luta, mas RPG ela aprendeu comigo", ameniza.

Luciana Gomes é fera em *Final Fantasy*, tem 20 anos e joga há 14

Fernanda detonou nosso fotógrafo no game de corrida *Lamborghini*

Fotos: Edu Svezia

Se você está se perguntando como essas garotas podem jogar tanto, saiba que por trás de tanto sucesso tem dedicação, muita dedicação. Juliana Medina, 22 anos, de São Paulo (SP), jogava oito horas por dia quando foi empregada por dois anos em uma empresa de brinquedos. Ela passava o dia inteiro jogando e dando um help para o pessoal que ligava precisando de dicas. Bom também, né? Juliana ganhou um campeonato de videogames em São Paulo quando tinha 15 anos. Era a única mulher na disputa e acabou detonando com os meninos nas oito fases da competição. "Jogar estimula o raciocínio e te deixa mais esperta, mas tem de saber moderar", pondera. Outra integrante da turma das gameviciadas é a paulistana Fernanda Tavares. No jogo de corridas *Lamborghini* ela fez até o nosso fotógrafo, Edu Svezia, comer poeira.

Poder feminino – Na casa da Eveline Jorge Fernandes, 13 anos, de Guanambi (BA), videogame é coisa de mulher. Ela pratica cerca de onze horas por dia, desde que chega da escola, às 11h, até umas 22h, quando a sua mãe, Maria Elaine, 37 anos, volta do trabalho. E aí Eveline pára de jogar. Por que sua mãe mandou? Que nada. É que a mãe de Eveline é mais viciada em videogames ainda e quer jogar tudo. As duas detonam com o pai e o irmão de Eveline. Ela é craque nos games desde os 7 anos e adora a série *Tomb Raider* e *Final Fantasy 8* – que já concluiu várias vezes, assim como sua mãe.

Os Gêmeos do O+

Gustavo e Flavio Mendonça

Eles têm 21 anos, 1,90m e 90kg. Ah, e são lindos. Basta surgir na tela do programa *O+*, da TV Bandeirantes, para os gêmeos Gustavo e Flavio provocarem arrepios. Os dois estudavam administração de empresas quando decidiram pular o carnaval deste ano em Salvador (BA). Tanta beleza junta não poderia mesmo passar em branco e logo foram descobertos e convidados a se apresentar na TV – para sorte das mulheres. Hoje, esses dois deuses do signo de escorpião mostram que não são apenas uma ilha de músculos. "Para mim, a garota não precisa ser linda, mas sim fazer um jogo de olhar, de sedução", diz Gustavo. "E tem de ser companheira", completa Flavio. Eles não dispensam um programa em contato com a natureza: Gustavo adora triatlo e Flavio não perde a chance de praticar esportes radicais. Para saber quem é quem, note a pintinha ao lado da boca do Flavio, que tem uma tatuagem no bíceps esquerdo. Uma dica:
o aniversário deles está chegando, é dia 19 de novembro.

Ronaldo Testa

ATV: Quad Power Racing (PSX)

Corrida, Climax Development
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Atenção, motocas de quatro rodas à vista! Se você procura algo diferente no ramo das corridas, aqui está uma opção. Pilotando quadriciclos, pode-se optar entre treze modelos envenenados e sair espirrando areia, cascalho, lama, neve e o que mais aparecer pelas superfícies das pistas. São poucos modos de jogo, podendo escolher entre campeonatos, disputas pelo tempo ou rachas entre competidores. Infelizmente, deixando muito a desejar, o visual é fraco e os efeitos sonoros, irritantes. Bateu no muro!
Nota geral: 3,5

Seria melhor usar uma carroça para subir. Os veículos são fracos

Pilote com consciência para não causar acidentes, moleque cabeçudo

Disney's Dinosaur (PSX)

Aventura, Sandbox Studios
1 jogador, 1 CD

Quem assistiu à superprodução do longa-metragem *Dinossauros* deve estar se perguntando: "Mas esse é o jogo do filme?". Pois é, os estúdios Disney não tiveram capricho ao desenvolverem essa aventura pré-histórica e, por causa deles, você ficará vagando num mundo caótico, enfrentando criaturas grandiosas enquanto resgata animais em perigo e, claro, busca o caminho para uma espécie de paraíso ecológico. Apesar de os gráficos não estarem nada à altura, o som ambiente está legal e os controles, fáceis.
Nota geral: 3,0

Fale a verdade, essa aventura é que deveria ser extinta do planeta

Rayman 2: The Great Escape (PSX)

Aventura, Ubi Soft Entertainment
1 jogador, 1 CD

Finalmente ganhando sua seqüência para 32 bits, o narigudo Rayman se encontra nas mais diversas situações de apuro e precisa esticar as canelas (se é que ele tem) para escapar com vida de uma prisão alienígena. Por sorte, enquanto percorre o mundo desconhecido, pode-se contar com a ajuda da fada Ly, que, além de descolar dicas para desvendar os segredos da aventura, quebra o galho no resgate de alguns companheiros do herói. Prato cheio para os exploradores, os cenários são coloridos e tridimensionais.
Nota geral: 6,5

Se você quer se movimentar bem rápido, experimente usar o foguete

Toca World Touring Car (PSX)

Corrida, Codemasters Limited
1 jogador, 1 CD

O competitivo campeonato da classe turismo volta acelerado – e finalmente sai da Europa, ganhando as pistas de todo o mundo. Ainda mais competitivo, *Toca* disponibiliza 60 veículos que, regulados, se reúnem em 23 circuitos de diversos continentes. Bastante realista em alguns aspectos, o clima (chuvoso, ensolarado, nevado, nublado) pode mudar durante as competições, que, aliás, podem ser realizadas em diversos horários. Infelizmente, tanto os controles como os gráficos estão bem mais simplificados.
Nota geral: 4,5

Na chuva, seja mais prudente e freie com antecedência nas curvas

Com a visão interna dá para conferir os detalhes no painel do carro

Builder's Block (PSX)

Quebra-cabeça, Taito Corporation
1 jogador, 1 CD

A ordem agora é construir. A idéia do game é bastante simples, mas muito interessante: você tem de lançar peças coloridas sobre uma superfície e formar as estruturas requisitadas pelo computador – a cada objetivo cumprido sua cidade virtual ganha construções mais elaboradas e vai crescendo. E se você é vidrado em enigmas e quebra-cabeças, pode ir esperando muito desafio nas fases avançadas. No final, mostrando que é um tremendo empreiteiro digital, quem sabe você constrói sua própria metrópole...
Nota geral: 4,5

Aí está a cidade. É claro, algumas pequenas construções ajudariam

The Table Tennis (PSX)

Esporte, Amedio
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Legal! Agora pode-se jogar tênis de mesa no videogame. Bom, acontece que não é tudo o que você espera da atividade. Afinal, começando a partida, percebe-se que há uma série de restrições quanto à escolha de personagens, raquetes e tal. E se não bastasse a falta de opções, o visual é terrível, trazendo quebras de polígonos – e olha que há poucos detalhes. Os personagens são superdeformados e, embalados com músicas que mais lembram melodias de minigames, a ação das partidas e campeonatos não empolga.
Nota geral: 1,5

Os personagens são parecidos com os populares bonecos Playmobil

Star Trek: Invasion (PSX)

Ação, Activision Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A galáxia está em perigo. Afinal, tropas alienígenas de várias nações hostis entram em formação para efetuar ataques táticos em vários pontos estratégicos dos planetas pacíficos. Agora, pilotando inicialmente espaçonave do grupo Red Squad, sua missão é proteger a astronave Typhon NX-85808. Com o avançar da trama, no entanto, podem-se cumprir outros tipos de objetivos e, evidentemente, conferir diversos elementos presentes na série *Jornada nas Estrelas*. Essa é sua chance, se você nasceu para o espaço.
Nota geral: 6,0

Atire em tudo o que aparecer na frente, evitando apenas os aliados

Antes de iniciar as fases, podem ser conferidas animações legais

Monster Rancher Battle Card: Episode 2 (PSX)

Estratégia, Tecmo Incorporation
1 jogador, 1 CD

Colecionar criaturas está em alta. E o velho *Monster Rancher* não foge às regras, disponibilizando, enfim, um jogo de cartas colecionáveis para a cambada de fãs que a série agrega. E o grande lance desse baralho é que ele traz uma manada de monstros conhecida pelos seguidores dos desenhos e dos jogos *Monster Rancher*. Como não há muita ação durante as partidas, também a qualidade gráfica é questionável. Porém, a jogabilidade é simples e garante diversão acompanhada de pequenas animações nas batalhas.
Nota geral: 5,0

Atenção ao número da carta que usará. Procure superar os oponentes

As batalhas são sempre difíceis, mas não desanime se você perder

Red Dog: Superior Firepower (DC)

Ação, Argonaut Games PLC
1 a 4 jogadores, 1 GD

Na posição de comandante do veículo Red Dog, seu objetivo é libertar reféns em poder das forças inimigas da Haak, atualmente ocupando todos os continentes da Terra. Para seguir cumprindo suas tarefas, você utiliza um blindado equipado com algumas das mais pesadas armas existentes no planeta e, com inteligência, precisará cumprir missões de ataque, defesa, escolta e outros tipos. Para iniciar seu próprio conflito, estão prontas seis missões simples, seis desafios e, no multiplayer, quinze mapas.
Nota geral: 6,0

Quem assistiu a *Tropas Estelares* encontrará semelhanças nessas cenas

Cuidado ao usar certas armas de perto, pois as explosões são letais

Jeremy McGrath Supercross 2000 (DC)

Corrida, Acclaim Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Torça o pulso e acelere pra valer. Mas saiba que há baixa qualidade no supercross apresentado nessa competição. Apesar de trazer pilotos feras como Jimmy Button, John Dowd, Kevin Windham, Sebastian Tortelli e outros, a adrenalina não aumenta pelas dezesseis pistas disponíveis – algumas delas são réplicas de circuitos reais como Motocross 338, Red Bud, Spring Creek. Montando sobre 125cc ou 250cc, as derrapagens e solavancos são inevitáveis, mas, infelizmente, não usam nada da potência do console.
Nota geral: 4,0

Essa vai pensar duas vezes antes de começar a correr novamente

Tome cuidado para não esbarrar nas outras motos. É tombo na certa

Deep Fighter (DC)

Ação, Ubi Soft Entertainment
1 jogador, 1 GD

Diferente de tudo o que você já viu, em *Deep Fighter* sua tarefa é proteger uma colônia marinha dos ataques iminentes dos adversários das profundezas do oceano. A sua disposição, oito naves diferentes, cada qual apresentando capacidades e equipamentos próprios que, com certeza, são necessários para superar os desafios dos 36 enormes estágios. O ambiente submerso é um dos aspectos mais interessantes, pois os aspectos visuais dos seres e vegetações que habitam os locais são muito diferentes.
Nota geral: 5,5

Os cenários são gigantescos. Cuidado para não acabar se perdendo

Dino Crisis (DC)

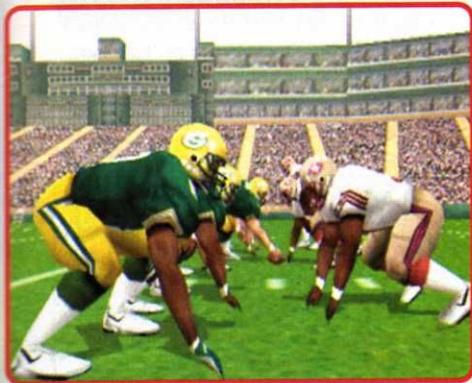
Ação, Capcom Entertainment
1 jogador, 1 CD

Após o desaparecimento dos cientistas mais influentes do mundo, um grupo especial do governo norte-americano está investigando as pistas dos fatos e chega a uma misteriosa ilha no meio do oceano. A equipe é formada por Gail, Regina e Rick que, tendo um arsenal bem pesado, precisará usar de muito esforço físico e mental para se safar das emboscadas de dinossauros (sim, eles estão por toda a ilha) e superar os enigmas do sistema de segurança local. A ação rápida e o clima de tensão estão garantidos.
Nota geral: 7,0

Fique de olhos abertos, pois há itens espalhados em vários locais

NFL Quarterback Club 2001 (DC)

Esporte, Acclaim Entertainment
1 a 4 jogadores, 1 GD

Futebol americano na área, garotada. Com uma inteligência artificial bem superior às vistas nos jogos anteriores, os atletas se mostram bastante agressivos na defesa e, quando estão na ofensiva, tornam-se verdadeiros acrobatas – desviando-se de suas táticas de proteção. Há diversos modos disponíveis e você poderá participar de amistosos, campeonatos, sessões e até mesmo das finais da liga gringa. No total são 31 times (mais de 1,5 mil jogadores) e 30 estádios – sempre exibindo ambientes realistas.
Nota geral: 5,0

Algumas imagens do game parecem ser tiradas de jogos de verdade

Basta soltar a bola que os brutamontes já começam a se esbofetear

Duck Dodgers: Starring Daffy Duck (N64)

Aventura, Infogrames Entertainment
1 jogador, cartucho

Outras maluquices espaciais. Marvin, o marciano, construiu uma arma perfeita que pode desintegrar nosso planeta em segundos. Agora, somente um herói pode nos salvar – e ele é Duck Dodgers, uma versão estelar do pato. Aventurando-se num mundo tridimensional, Patolino explora cinco mundos enquanto captura os átomos espalhados por todos os cantos. Cada fase esconde minijogos, e vários personagens dos desenhos animados aparecem na jornada. Infelizmente, longe das estrelas, tudo é muito simples.
Nota geral: 6,0

Cuidado, Patolino. Afinal o Pernalonga sempre aparece avacalhando

Tá certo que ele é desastrado. Só não o deixe ainda mais nervoso

San Francisco Rush 2049 (DC,N64)

Corrida, Midway Games Incorporation
1 a 4 jogadores, cartucho

Acelere para valer e sem piedade. Nessa nova versão de *San Francisco Rush* você correrá por dezenove pistas (totalmente novas) que, aumentando as possibilidades, apresentam-se nas variações mirror, normal e reverse. Já os carros, são treze supermáquinas que, simplesmente, voam pelas pistas a velocidades alucinantes. A série nunca primou pela simulação de corridas, mas pela agitação. Assim, caso goste de encarar desafios surrealistas durante os percursos, até mesmo a trilha sonora o deixará empolgado.
Nota geral: 6,0

Alguns veículos se parecem muito mais com foguetes do que carros

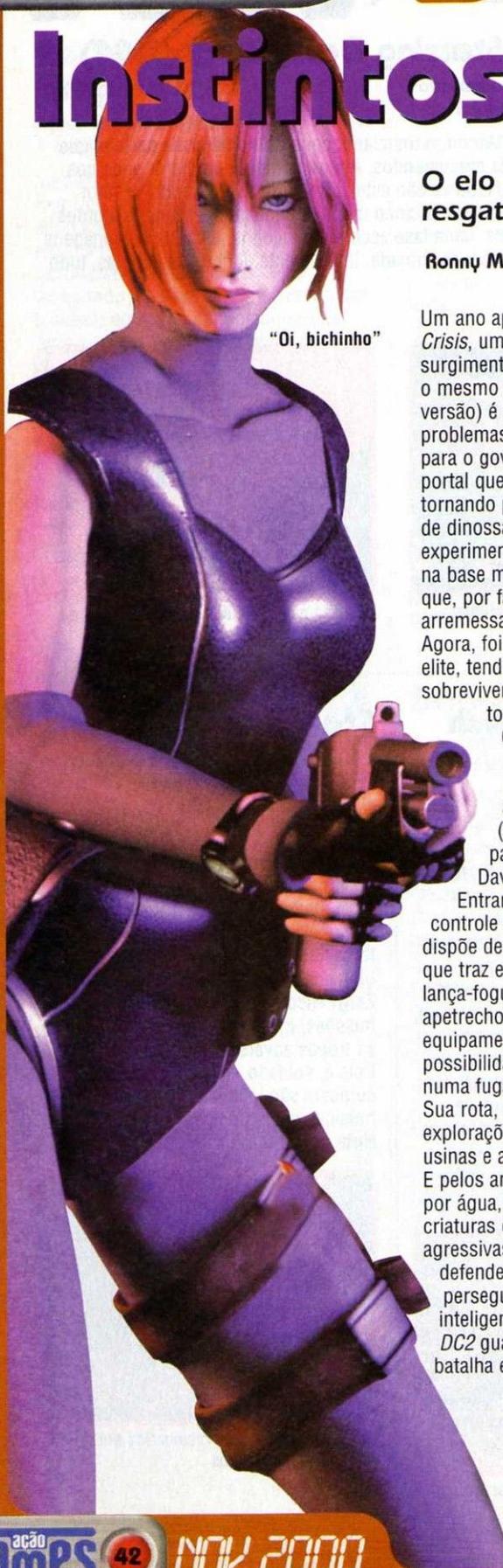
StarCraft 64 (N64)

Estratégia, Mass Media Incorporation
1 ou 2 jogadores, cartucho

Clássico dos computadores, *StarCraft* remete-o a um universo bravio e cercado de intrigas entre os governadores. Nele, sendo um militar de alta patente, sua tarefa é traçar uma estratégia de guerra para superar as forças inimigas e impor o regime de uma das três facções (Protoss, Terran, Zerg) escolhidas. Há dezenas de missões, mas, no geral, basta aniquilar as tropas adversárias das superfícies. Pois é, soldado, mas se as táticas de combate são incríveis, os gráficos e músicas não empolgam.
Nota geral: 6,5

Nas batalhas mais nervosas fica até difícil distinguir suas tropas

Dino Crisis 2

Instintos selvagens

O elo perdido veio ao futuro, numa nova tentativa de resgatar as espécies extintas

Ronny Marinoto

"Oi, bichinho"

Um ano após o episódio original de *Dino Crisis*, um novo incidente acusa o surgimento de dinossauros. Desta vez, o mesmo Dr. Kirk (vilão da primeira versão) é o responsável pelos problemas. Agora, porém, trabalhando para o governo, o pesquisador cria um portal que permite voltar no tempo, tornando possível a coleta de espécies de dinossauros já extintas. Os experimentos estavam sendo realizados na base militar de Edward City que, por falha no sistema, foi arremessada ao ano 2010.

Agora, foi destacada uma patrulha de elite, tendo como missão resgatar os sobreviventes da base e, claro, coletar todos os dados pesquisados.

Como integrante do Sort (grupo de operações e invasões), Regina acompanhará a equipe Trat (grupo tático de aquisição e patrulha), que traz os oficiais David Fork e Dylan Morton.

Entrando em ação, alternando o controle dos personagens, o desafiante dispõe de um arsenal bastante generoso que traz explosivos, lança-chamas, lança-foguetes, rifle antiaéreo e outros apetrechos, podendo carregar um equipamento em cada mão – além da possibilidade de dirigir um jipe numa fuga alucinante.

Sua rota, nada turística, inclui explorações a cavernas, fábricas, selvas, usinas e até bases militares.

E pelos ambientes, espalhados por água, céu e terra, onze tipos de criaturas que, apesar de menos agressivas que as da versão original, defendem seus territórios e perseguem suas vítimas em caçadas inteligentes. Mais que o modo normal, *DC2* guarda segredos e modos de batalha empolgantes.

Na apresentação do jogo você já sente pura adrenalina. Imagine-se numa situação dessas e até suas mãos começarão a suar

Dino Crisis 2

Ação		
	Gráficos	8,5
	Som	9,0
	Jogabilidade	7,0
Fabricante	Diversão	9,0
Capcom	Nota Final	8,3

Jogos recomendados

In Cold Blood (PSX)
Resident Evil Code: Veronica (DC)
Syphon Filter 2 (PSX)

Há milhões de anos

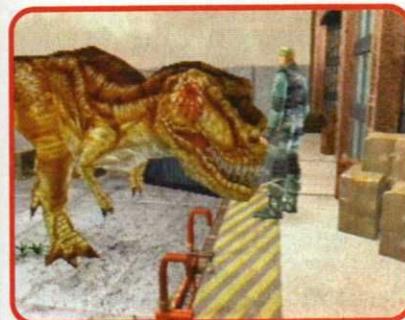
Realismo é o segredo! Os maiores sucessos da atualidade, apesar de, em geral, apresentarem enredos fictícios, estão cada vez mais realistas. Em *Dino Crisis 2*, por exemplo, os programadores desenvolveram réplicas detalhadas de dinossauros, baseando seus movimentos em estudos universitários – e até parte da vegetação tropical foi reproduzida conforme os dados da época, melhorando o clima da jornada.

Internet

www.capcom.co.jp
www.capcom.com

Os inteligentes e ferozes velociraptors serão os dinossauros mais vistos ao longo da aventura

Caso você sofra um ataque muito feroz de algum animal, fica ferido e, com a perda de sangue, pode vir a morrer

Use o mapa constantemente para se guiar de uma área a outra. Ele só não funciona dentro de cavernas

É! Parece dureza encarar uma fera deste tamanho, hein?

Para você que está vivo e pretende trilhar caminho entre a selvageria dos dinossauros, descolamos um pata-a-pata com os principais segredos e as localizações dos onze dino files escondidos pela jornada. Portanto, se você pretende sobreviver nessa selva, carregue sua mochila e acompanhe a *Ação Games*.

PATA-A-PATA

No início da jornada você controla Dylan Morton. Pegue o med pak M junto ao soldado, acione o mapa e localize o caminho à military facility. Pegando a trilha na selva, seja rápido e pregue fogo nas lagartixas evoluídas (velociraptors).

No começo você já enfrentará os ferozes e agressivos velociraptors

Pegue o med pak M, suba a escada, tomando rumo norte até a entrada da base. Recolha o dino file 02 (03, versão japonesa) próximo ao computador.

No computador você poderá gravar a partida e fazer algumas compras

Seguindo à área central, suba no reservatório, pegue um resusc. pak e, na área seguinte, passando pelo jipe, entre pelo túnel desmoronado, pegue o med pak M, seguindo ao portão principal. Agora, com a chegada do tiranossauro rex, fuja subindo a escada, correndo em direção à recepção do prédio.

ARSENAL DE GUERRA

Soldado bem armado é aquele que sabe usar os equipamentos corretos conforme a situação. E em *Dino Crisis 2* não é diferente. Dylan e Regina possuem um arsenal de primeira e, com as armas bem realistas (apesar de serem fictícias), você percebe que, por exemplo, quanto mais potente é o equipamento, maior também é o coice. Agora, confira os modelos usados pelos feras e o preço para carregá-las por aí:

- **Armas secundárias**

Fire wall: 5 mil
Flame laucher: 8 mil

Chainmine: 12 mil

- **Armas subaquáticas**

Aquagranade: 20 mil
Needle gun: Acompanha a roupa de mergulho

Shock wave: Acompanha a roupa de mergulho

Dino Crisis 2

O t-rex vai destruindo os contêineres e você deve correr bastante

Chegando à recepção, recolha o dino file 03 (04, versão japonesa) na mesa no canto direito da sala e siga pela porta ao fundo. No corredor, entre na sala à esquerda (ponto de save), pegue o dino file 01 (02, versão japonesa) na cadeira, a key plate (verde) na mesa e o resusc. pak no armário. Volte à recepção, saia do local, evitando o t-rex até entrar pela porta do depósito à direita. Pegue o file 02 (03, versão japonesa) na mesa e a facility key card no painel da parede. Dylan ficará preso.
Agora, seguindo com a gata Regina, localize no mapa a área azul e siga ao local. Aproximando-se do portão, use a arma stuntgun para destravar as portas magnéticas.

Regina usa um equipamento para desmagnetizar circuitos eletrônicos

Do outro lado, pegue o dino file 05 (06, versão japonesa) junto ao corpo do soldado, siga pelo outro portão à jungle, atravessando a trilha e passando pela porta azul, seguindo à esquerda.
Passando o portão, entre na research facility, suba a escada, desça do outro lado da barreira, caminhando pelo corredor e entrando na sala à direita (ponto de save). Pegue o file 02 (03, versão japonesa) e, no computador, acesse as opções shop/weapon, comprando a arma flame launcher e, se possível, compre também a arma firewall.

Compre o flame launcher, dando ao seu arsenal maior poder de fogo

Saindo da sala, volte à porta azul na jungle, evitando o allossaurus. Atrás da porta azul, use a arma flame launcher na copa das plantas venenosas, atravessando até a base. Siga ao local onde está Dylan, recolhendo a facility key card no chão. Siga à área de recepção no prédio ao lado, passe o corredor e, no final, use a arma stuntgun na porta da sala de CPU. No piso superior, pegue o file 03 (04, versão japonesa) e, no piso inferior, use a key plate (verde) no painel e retire a key plate (azul).

Você só leva uma key plate. Deixe a verde no painel e pegue a azul

Volte à sala do depósito, use a key plate (azul) na tranca, resgatando Dylan. Localize no mapa a área azul e siga à research facility. No caminho, ao deixar o barco, fuja do allossaurus, entrando no portão ao lado do contêiner e seguindo adiante até alcançar a entrada da base. Entre pela porta de aço (ponto de save) e use a porta que leva à trilha das plantas.

Siga caminho pela porta que leva à trilha das plantas venenosas

No final da trilha, saindo pela porta azul, siga à direita, chegando à research facility. Contorne a barreira e, do outro lado, use o facão para abrir caminho à porta e, no laboratório, detone os oviraptors. Use o facility key card na porta, entre na área de pesquisa e, no corredor à esquerda, entre na porta ao fundo, recolhendo o file 05 (06, versão japonesa). Em frente, corte a planta, ganhando acesso à porta. Encontre o file 03 (04, versão japonesa) e, na sala das gaiolas, abra a jaula com a luz verde, recolhendo o dino file 10 (12, versão japonesa), e feche a escotilha ao lado.

Abra a pequena jaula e feche a escotilha. Você descobrirá por quê

Na sala (ponto de save), feche outra escotilha e corte a planta, desbloqueando a porta. Siga à esquerda, use o facility key card na porta e, após a aparição do compsognato, cerque o larápio, forçando-o a entrar na escotilha no final do corredor. Entre pela porta e feche a escotilha por onde o animal entrou.
Espante o bicho até que entre noutra escotilha, use a porta e tranque a escotilha. Agora, coaja-o até a jaula e pegue o cartão. Volte à porta, usando o cartão para entrar no laboratório, pegue o file 05 (06, versão japonesa) e a start battery, retornando à patrol ship.
Use o barco para chegar à 3rd energy facility – clique nos comandos e selecione a área no mapa.
No caminho, quando atacado, use a metralhadora do barco.

As criaturas chegam aos montes. Fique atento e protegendo o barco

Encerrando o percurso naval, acesse o computador e, comprando a arma heavy machine gun, desembarque na usina. Detone os monstros aquáticos ao longo da passarela e, na área de acesso à usina, acerte os pteranodons – que voam sobre sua cabeça. No caminhão verde acidentado, pegue o dino file 10 (11, versão japonesa) e, próximo ao soldado, pegue o file 08 (09, versão japonesa). Retorne ao barco, localize a área azul no mapa e, comprando a arma missele pod (ótima contra allossaurus), siga à jungle até a área do rio. Vasculhe a cachoeira e, desprendendo a folha, siga-a e pegue o 3rd energy facility key card.

Vasculhe a cachoeira, desprendendo a vegetação e seguindo a folha

Volte à embarcação, siga à 3rd energy facility e, passando o soldado caído, use o 3rd energy facility key card na porta, seguindo caminho à usina. Passe a lancha, siga à sala de computadores, pegue o file 04 (05, versão japonesa) na mesa. Na bancada em frente (ponto de save), pegue o dino file 15 (16, versão japonesa), dê a volta e, na mesa de controle, pegue a key for the box. Saia pela porta que leva à varanda, tomando cuidado com os pteranodons e, ao lado do soldado, pegue o mechanic's ID card. Regresse à lancha, use a key for the box no painel, pegue o file 10 (11, versão japonesa), usando a senha do file 10 (11, versão japonesa). Siga à sala de computadores, use o mechanic's ID card na porta e digite o código (a senha muda a cada partida). Vá ao final do corredor e, na sala do reator, desça na água, pegando o file 05 (06, versão japonesa). Agora, no painel de circuitos, ligue o reator e use a arma stuntgun, controlando até que as luzes fiquem azuis. Retire a roupa de mergulho na cápsula, desça e acione a plataforma no painel. Então, quando Regina for cercada por mosasaurus, use a arma needle gun e desça para entrar na outra sala.

Acerte os répteis usando a needle gun, pois fugir é muito difícil

Na outra sala submersa (ponto de save), compre a arma aquagrenade, entre pelo vão em frente à máquina, pegue o file 06 (07, versão japonesa) na bancada, verifique o painel incompleto. Siga em frente, use a porta à direita e use o propulsor para saltar a barreira. Passando direto pela área seguinte, siga ao fundo da outra sala, suba nas caixas, andando na estrutura metálica e chegando à plataforma que tem uma porta. Agora, use a arma aquagrenade na parte trincada na base da plataforma, acessando a porta.

Acerte no ponto com a rachadura para que a base da plataforma ceda

Entrando na porta, acione a alavanca na parede e, ligando os elevadores, passe pela estrutura, salte o entulho e desça à outra plataforma, pegando o plug. Retorne ao painel incompleto, encaixe o plug, destravando as portas da passagem. Siga à sala com a plataforma derrubada, use a porta ao fundo (ponto de save), suba pelo elevador, pegando o city key card junto ao mergulhador e, no corredor, pegue o dino file 17 (18, versão japonesa). Desça pelo elevador, entre na sala de segurança, após o lacre automático das portas, use a arma aquagrenade contra o plesiosaurus, subindo em seguida pelas plataformas, alcançando a saída.

DYLAN

Anti tank rifle: 48 mil

Machete: já disponível

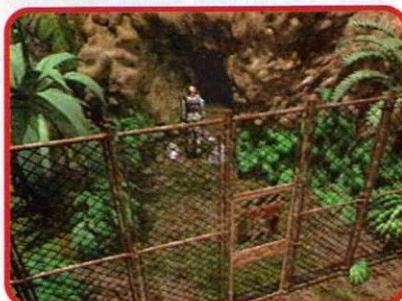
Rocket launcher: 50 mil

Shotgun: já disponível

Solid cannon: 18 mil

Dino Crisis 2

O bicho é enorme e bastante resistente. Insista até que ele morra

Chegando em Edward City, encontrando Dylan, vocês serão informados de que David está perdido na cidade. Siga ao barco, comprando a arma antitank rifle e a arma chainmine. Entre na cidade, siga pela porta à esquerda, encontrando uma sala (ponto de save). Seguindo ao final do corredor, pegue o dino file 20 (21, versão japonesa) no corpo do soldado. Pegue a trilha à selva, cortando o mato e entrando pelo portão. Reconhecendo a marca de David na árvore, siga a trilha à base da montanha e use a arma chainmine, destruindo a pedra e entrando na caverna.

Detone a pedra com a arma explosiva, liberando a entrada da caverna

Vá pela esquerda, suba a escada, enfrente os inostrancevia e, do outro lado da caverna, encontre uma sala (ponto de save), comprando o rocket launcher e subindo a escada, encontrando Regina. Quando Regina for atacada por allossaurus, pegue a signal bullet e, usando-a como arma secundária, aproxime-se do contêiner, disparando-a para abrir caminho. Fuja até ficar a salvo e, controlando Dylan, faça o mesmo.

Quando for perseguida, aproxime-se do contêiner para destruí-lo

Pegue o dino file 17 (18, versão japonesa) próximo ao corpo do soldado. Vá ao portão, conferindo a cena bizarra e, quando o triceratops aparecer, fugindo com o jipe, use o canhão para atingir os animais. Agora, após o acidente com o veículo e da cena com David, siga à cidade e, no jipe, pegue o dino file 16 (17, versão japonesa), vá à direita, entre na sala de cima do escritório, pegue file 07 (08, versão japonesa) no balcão e a chave living quarters key nos móveis ao fundo.
Voltando ao jipe, entre na porta, detone os oviraptors, use a chave na porta no final do corredor e, com o velho t-rex à espreita, assuma o controle do tanque, guiando o veículo e usando o canhão (botões L1 e R1) contra o dinossauro – e também para abrir algumas barreiras.

Fugir do dinossauro é difícil. Procure atirar nele para retardá-lo

Chegando a salvo, agache e pegue a gas mask ao lado do tanque e, levantando-se, um soldado misterioso o atacará – por sorte, você é salvo e acaba encontrando sua irmã. Agora, Regina se unirá a você, seguindo com o barco à selva. Localize a área azul e siga à área jungle, atravessando a área envenenada e entrando no missile silo (ponto de save). Entrando na área restrita, desça a escadaria, entre na sala do CPU, retire o 3rd energy disk da máquina – que contém as informações sobre as pesquisas – e pegue o dino file 23 (24, versão japonesa) à esquerda. Saia do local e, assistindo a batalha entre os dinossauros, você terá 10m para chegar ao dispositivo de lançamento do foguete. Antes, porém, será preciso enfrentar o animal, acionando o registro de gás e ateando fogo com a arma stuntgun – repita o procedimento até o dinossauro cair.

Queime o nariz do giganotossaurus, correndo de um registro para outro

Siga ao final da passarela, acione o painel e, quando as luzes piscarem em vermelho, use a stuntgun – até carregar o circuito. Passe pela ponte, use o elevador, acione o painel de controle e depois o painel de foguete. Prosseguindo, volte à área com o giganotossaurus e, quando ele derrubar a plataforma de lançamento, passe pela área em chamas, suba pelo elevador e, fora da base, após a tentativa de fuga com o barco, assumindo o controle do posto de vigilância, dispare nos dinossauros, afastando-os de David até que ele abra o registro.

Atire nos velociraptors para que David consiga abrir as comportas

Após o massacre do allossaurus, acompanhe a moça, não deixando que ela sofra nenhum arranhão.

Cuide para que a garota chegue ilesa ao final da perigosa trilha

Enquanto ela escala o muro, use a escada à esquerda e, chegando à área com os captadores de energia, ela seguirá em frente. Suba a escada, vasculhe o painel central, desligando os captadores. Volte ao painel central, desligue o campo de força, entre na base, pegue o file 10 (11, versão japonesa) no equipamento, siga à sala de controle geral, pegue o file 11 (12, versão japonesa), saia pela outra porta e caminhe à área de transporte. Agora, após a cena com o holograma – que conta uma história bem longa e reveladora (resumindo: Paula é sua filha; Julian, sua esposa, está morta; e você precisa levar as crianças sobreviventes às cápsulas). Após tudo isso, siga a garota e, com a chegada do giganotossaurus, corra para cruzar a passarela rapidamente.

Avistando o dinossauro, seja rápido para não cair da plataforma

Acione os dois painéis (um a cada lado da passarela), controlando a comunicação com o satélite, em seguida dispare o raio no controle central. Pois é, agora que não sobrou nem poeira da criatura, siga à passagem temporal.

Olha... azar o seu! Vamos contar o final (Nhém! Nhém! Nhém!): Uma estrutura de ferro cai sobre Paula – que morre nos braços de Dylan, que, não sabendo mais o que fazer, resolve ficar ao lado de Paula, ordenando que Regina fuja –, pois assim ela poderia aprimorar a 3rd energy e conseguir uma maneira segura de viajar no tempo. Derrame algumas lágrimas na despedida e saia antes que o lugar todo vá pelos ares.

Te espero *Dino Crisis 3*

OPÇÕES DO COMPUTADOR

Acionando o computador você pode gravar a partida e ainda acessar a opção shop, que permite outras quatro subopções:

- Magazine: aqui você compra munições.
- Recovery: aqui você compra primeiros socorros.

- Med pak S: recupera pequena porção de energia.
- Med pak M: recupera média porção de energia.
- Med pak L: recupera grande porção de energia.
- Resusc. pak: recupera grande porção de energia ou ressuscita.

- Tools: aqui você compra ferramentas.

- Hevy blade: aumenta o poder da arma machete.
- Power battery: aumenta o poder da arma stuntgun.
- Inner suit: evita contaminação.
- Light weight armor: aumenta defesa em 50%.
- EPS silver card: aumenta chances de combo.
- EPS gold card: aumenta chances de pontuação.

- Weapons: aqui você compra armas primárias e secundárias.

Acionando o computador você terá uma série de opções à disposição

TELA DO MAPA

REGINA

Hand gun: já disponível

Heavy machine gun: 35 mil

Missele pod: 50 mil

Stunt gun: já disponível

Sub machine gun: 12 mil

Turok 3: Shadow of Oblivion

A nova face da morte

Indígenas, preparem-se para caçar crânios alienígenas no melhor episódio da série

Há muitos anos os sábios espalharam protetores pelo universo, escolhendo os responsáveis pelas formas de vida de seus planetas. Na Terra, Turok é o protetor e, usando de força mística (e de apetrechos militares), tem a tarefa de nos defender da ameaça Oblivion – uma entidade que pretende consumir todo o mundo.

Nesse terceiro episódio o experiente Joshua Fireseed está morto e você terá de contar com a ferocidade dos descendentes sangüíneos Danielle e Joseph Fireseed. Hábeis guerreiros, iniciam uma caçada às hordas lideradas pelo extraterrestre Oblivion, perseguindo inimigos por bases militares, cidades, florestas, templos e até vulcões – são 70 passagens divididas em cinco capítulos.

A missão dos heróicos indígenas, apesar de arriscada, não oferece quase desafios mentais e, sendo mais importante a coação pela força, os personagens carregam doze armas diferentes que, reforçadas por equipamentos achados durante a jornada, aumentam para 23 armas letais como escopetas, metralhadoras, pistolas, rifles e até apetrechos que perfuram o crânio dos oponentes, moendo o cérebro das vítimas.

O clima da aventura está meio apocalíptico, mas a trilha sonora continua misturando batidas tribais com orquestra que, certamente, empolgarão os desafiantes tanto na aventura como nos oito modos de multiplayer nos quais, por 25 cenários, os caçadores atiram, correm, deslizam, escalam e até flutuam para sobreviver. Monte a barricada em frente à TV, pois seu batimento cardíaco vai disparar. Ratátá!

Ronny Marinoto

Use a seleção de armas rápida (segure o botão A) durante os combates, não perdendo tempo

As animações são marcantes e o mantêm envolvido com o enredo

Não oferecendo dificuldade, os oponentes são lerdos e ruins de pontaria

Sua energia aumenta em 10% a cada 100 peças de energia adquiridas

Pode-se escolher o personagem para seguir a jornada. Há equipamentos variados e a índia Danielle usa o energy grapple (gancho) para alcançar plataformas distantes

"Meu corpo é uma arma mortal, você não acha?"

Turok 3: Shadow of Oblivion

Ação

Fabricante: Acclaim

Critério	Nota
Gráficos	8,0
Som	7,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	7,5
Nota Final	7,5

Jogos recomendados

Duke Nukem: Zero Hour (N64)
Medal of Honor (PSX)
Perfect Dark (N64)

Por que expandir?

Vários jogos de Nintendo 64 possuem recursos que necessitam de uma memória maior que a original do aparelho e, por isso, usam o opcional cartucho de expansão (expansion pak), aumentando a potência do console. Os jogos usam os recursos do acessório de formas variadas, melhorando a qualidade das animações, imagens, modos, opções, sons e, em geral, proporcionam experimentar partidas mais empolgantes.

Internet

www.turok.com
www.acclaim.com

Roteiro com Danielle Fireseed

Capítulo 1: The Breach

Após o acidente com a nave, volte e use o elevador. Siga à outra sala, escalando a armação metálica.

Agarre-se na armação metálica, alcançando o piso de cima

Pegue a pistola próxima ao guarda, caia no foço do elevador. Siga para a sala à direita, destrua a caixa e pegue a boiler room key. Voltando, abra a porta da outra sala, siga pelo corredor, tendo a tubulação acima como guia. Suba a escada, siga à esquerda e, próximo ao bloqueio policial, salte sobre a grade, entrando pelo beco.
Destrua as vidraças, persiga o fugitivo e, passando a porta, siga à esquerda na rua. Desça a rampa, pegue o elevador e vá ao telhado, saltando à escada de incêndio do prédio vizinho.

Corra e salte em direção à escada de incêndio do prédio

Subindo a escada, pegue o energy grapple (gancho), procure pela plataforma no prédio à direita, use o gancho na bola energética, alcançando a distante área.

Jogue o gancho direto na bola de energia para prosseguir

Acione o botão e, elevando a plataforma, ande até a ponta, virando-se à esquerda e acertando outro gancho entre dois prédios. Depois, use o gancho no beiral do prédio de vidro blindado e, finalizando, atinja o gancho na plataforma abaixo, descendo à rua e seguindo à esquerda para entrar na construção e entrar pela passagem no banheiro.
Caindo na água, siga até a escada e, na rua, em direção contrária à polícia, pegue a shotgun e siga à área residencial, escalando a armação metálica na construção e seguindo até a passagem do outro lado da rua, chegando ao túnel do metrô. Siga à esquerda e, saltando ao vagão, você terá 55s para frear o veículo. Salte pelo teto do metrô e, chegando ao vagão principal, acione a alavanca do freio. Saia do trem, suba a rua e, seguindo à direita para passar pelos veículos da Swat, entre pela passagem na lateral do prédio à direita. Entre no elevador, saia pela escotilha, desça pelo vão no outro lado e, no subsolo, passe pela porta, acionando a alavanca e voltando. Subindo a escada ao elevador, salte pelo teto do elevador em movimento, descendo ao andar com as portas abertas e subindo a escada até o telhado, encontrando a Oblivion Gunship – fique longe, esquivando-se lateralmente e atirando.

Equipe a arma de maior potência e se prepare para caçar

Capítulo 2: The Military Base

Passe por duas portas metálicas e, na base, explore à esquerda, subindo a escada e seguindo para a sala à direita, pegando a corridor key card próxima ao corpo do cientista e retornando para abrir a porta metálica.
Pelo corredor à direita, passe pela porta, use a escada, siga à direita e suba noutra escada, entrando na base e seguindo à esquerda, entrando no quarto prédio e subindo a escada para pegar o lift key card. Siga ao lift control, acione o botão, siga ao heliporto, descendo a plataforma que leva ao subsolo. Fale com o cientista, pegue o cartão de acesso no chão e desative o sistema de autodestruição em 2m30s. Siga à porta ao lado do cientista e, no final do corredor, use a escada à esquerda, desligando o dispositivo (1).
Saia pela porta, salte a grade, caia no 1º piso, corra ao heliporto, passe pelo cientista, desça à porta metálica, vire à direita e siga à porta de acesso aos dispositivos. No final do corredor, vire à direita, use a escada à esquerda, desligue o painel (2). Saia pela porta, salte a grade, caia no 1º piso, siga pelo corredor, suba a rampa e desligue os terminais (3 e 4).
Agora, desligue o mecanismo na sala de controle e use o caminho de volta até cruzar a porta de acesso aos computadores 2, 3 e 4, acessando o elevador e entrando na sala de força para verificar o circuito.
Siga à passagem antes bloqueada pelos guardas e, passando pelos contêineres, suba nas caixas, encontrando a porta escondida e seguindo ao outro galpão.
No fundo, suba no contêiner, atire no barril explosivo, entre pelo buraco e pegue o power circuit. Retorne à sala de força, encaixe o power circuit e siga pela passagem barracks. Pelo corredor, entre na porta, equipe o gancho, alcançando a porta do outro lado.
Passando as duas portas automáticas, desça ao esgoto e, à direita, pegue o item que melhora sua pistola. Volte aos elevadores, descendo pela direita, entre no observatório, desça a rampa, siga para a sala à esquerda, dê a volta no tanque e abra a porta metálica. No final, ative o interruptor na sala de observação, entre na sala do monstro. Contra The Xiphias, atire no olho e suba na plataforma para ativar a alavanca e derrubar a sucata nele. Depois, mergulhe no tanque d'água e siga pela passagem.

Para prosseguir, acerte o olho acima da pança do monstro

Capítulo 3: Lost Land Junkyard

Passando pelos ratos, use o gancho na bola energética, acerte o cara atrás das caixas, pegue access module A, siga à

direita, usando a chave no painel.
Vá à porta aberta, desça no vale e suba na área em contato com a asa do avião, indo pela porta da caverna.
Recolha os cristais azul e vermelho e, pelo portão, suba a rampa à sala do gerador, subindo a rampa grande e virando à direita para a sala de controle, pegando o access module B e retornando à sala do gerador.
Use a chave no painel à direita, abrindo o storage room e pegando a battery.
Desça, use a passagem abaixo, suba e coloque a battery no painel.
No corredor de máquinas, no laboratório, pegue o access module C, saia pela porta ao fundo, pegue o fuse 88M do outro lado, acione o botão triangular, desça pela plataforma, siga à frente e, no lado direito, siga ao fim do túnel. Prossiga à esquerda, entrando na caverna e pegando o fuse 88K.
Fora do local, desça pelo poço, pegue o fuse 88T, retorne ao corredor de máquinas, encaixe os fusíveis e vá à sala de controle, acionando o dispositivo que alaga a área.
Use a saída à esquerda, mergulhe e siga ao local do acidente com o aeroplano. Passe pelo avião, andando sobre o cano e usando o gancho para alcançar o outro lado da caverna. Pegue a grenade launcher, desça, encontre a passagem na pedra, chegando à fortaleza e usando o gancho para chegar ao topo da estrutura. Desça duas rampas e, no centro da sala, use a rampa cercada, descendo outro nível.
Contra Opisthor, atire no palhaço e, quando ele tontear, acione o painel, fechando o poço e repetindo o procedimento até lacrar tudo. Depois, suba a rampa central, encontrando a criatura pela última vez.

Acerte o monstro e corra ao painel, lacrando a escotilha

Capitulo 4: Echos of the Past

Saindo da caverna, siga adiante, passe pela ponte e escale a pedra.
Em frente, na área com tochas, siga à direita, dando a volta por trás das tochas e usando o gancho no morro.
Descendo do outro lado, siga entre as rochas ao ancient altar, pegando a gate key com os guardas e abrindo o portão ao fundo e caindo no buraco.
Na caverna, à esquerda, saia atrás da cachoeira, desça a rampa à esquerda, saltando na plataforma e seguindo pelo beiral à esquerda, usando o gancho. Do lado oposto, desça pela barreira, caia do outro lado, desça a rampa, caia na água e, pelo braço esquerdo do rio, na margem direita, suba a rampa e salte à outra plataforma, acionando a alavanca para baixar a ponte e descer pelo elevador.

Ao lado da entrada, uma peça e o arbusto com um guarda

Atravesse a ponte, entre na sala, pegue a razor wind, acione duas alavancas e suba a escada. Siga o túnel à esquerda, desça, atravesse a ponte, entre na construção, suba pela rampa, caia no rio do outro lado, saia da água e desça. Suba a escada ao lado, encontrando o guardião e, para derrotá-lo, suba a rampa e, no próximo piso, deixe que ele o persiga, vá à esquerda e puxe a alavanca, derrubando-o no alçapão e pegando a chave embaixo.

O guardião deixará cair uma chave e o item ultra healt

Desça, siga ao último portão a caminho do Temple of Damned, atravesse a ponte, suba a escada, chegue ao topo do complexo, escalando a parede com as peças. Na caverna, caia no buraco e acione a alavanca noutra sala. Pela ponte, siga pela passagem e, no depósito de caixas, use o gancho, alcançando o piso superior e seguindo à esquerda, descendo duas escadas para mover a alavanca dos portões. Seguindo à sala de rituais, use a razor wind na grade do teto, fazendo o corpo cair na pedra e abrir a boca da estátua.

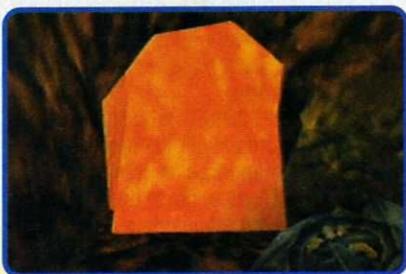
O corpo cai na pedra, acionando o mecanismo da estátua

Pegando o spectre na estátua, suba a rampa, use-o no mecanismo da sala superior, abrindo o portão e, depois, use-o na base da pirâmide, acertando o mago e pegando a gem of ice no pedestal.
Na parte baixa da pirâmide, acione duas alavancas, abrindo a passagem e pegando o lava globe. Use-o na porta trancada na parte baixa da pirâmide, entre na caverna, passe pela ponte transparente, entre no túnel, escorregando ao fundo e flutuando no gêiser.

O gêiser está ao lado da piscina quente e o fará flutuar

No topo da caverna, pela trilha, siga à direita, empurrando a pedra e acionando outro gêiser. Da borda, localize as plataformas, siga saltando e desça até a caverna no meio do paredão.
Entre e atire na pedra no teto.

O rio de lava será escoado pelo buraco no chão do local

Continue descendo pelas plataformas, use outro gêiser, flutuando à entrada da caverna. Passando a lava, pegue o túnel do lado oposto, siga ao final e use as plataformas, descendo ao fundo do abismo. Na caverna, atire na pedra no teto, derrubando a pedra e usando-a para chegar à direita subir a rampa, passando a cachoeira de lava.

Na passagem da queda de lava, seja ágil para sobreviver

Desça à próxima área, encontrando o deus do fogo. Contra o inimigo, atire na pedra no alto da caverna, bloqueando o fluxo de lava e destruindo a criatura em seguida.

Acerte a pedra para bloquear a lava e detonar o oponente

Pegando a gem of fire, mergulhe e nade para a saída. Na casinha, mova a alavanca e, acionando a plataforma, siga à ponte, use as gemas nas piras e, baixando a ponte, siga pelo corredor. Contra os demônios Alpha Fireborn, mantenha-os agrupados, chamando a atenção para, quando estiverem preparando a magia, atacá-los.

Ataque-os quando estiverem preparando alguma investida

Capítulo 5: Welcoming Committee

Siga à sala seguinte, entre no teletransportador e, na entrada da base, siga à esquerda, saltando pela pedra abaixo e pela plataforma.

Desça na pedra, saltando a área metálica para continuar

Dê a volta, salte a grade, entre no portão, atravesse a porta e use o elevador à esquerda, acionando a chave. Na caverna, salte pelas pedras, passe pela lava e desça pelo buraco do outro lado. Pelo túnel, siga ao buraco, atravesse a ponte, vire à direita e, na sala à direita, mova o dispositivo do túnel. No final, suba na armação metálica, guiando-se até a barra à sala seguinte.

Caminhe pela estrutura metálica para seguir sua jornada

Pelo buraco, acione o terminal, abrindo a porta e, no final do túnel, use a porta à esquerda, mova a alavanca, abrindo uma porta, e acione outra alavanca. A seguir, pela ponte, vire à direita, suba a rampa, salte sobre o transporte e desça. Passe pelas portas, ande pela plataforma e, seguindo aos portões do gerador à esquerda, use o gancho. No lado oposto, destrua o gerador da caverna.

Atire nas duas bobinas ao lado da peça central

Volte caminho e destrua dois recipientes azuis, abrindo a parede. Pelo corredor, vire à esquerda, pegue o carrinho e acione a chave do lado oposto. Pela porta amarela, suba a escada, passe pela plataforma, descendo do outro lado. Na sala à esquerda, acione a alavanca, volte e siga pela porta.
No final da área de cristais, vire à esquerda, destrua os recipientes, abrindo um buraco na parede. Entre na primeira porta, mova a alavanca no final, subindo pelo elevador. Siga à esquerda e, pela outra porta, use o gancho, chegando ao lado oposto e ao piso superior.
Passe outra porta, entre na sala à direita e, acionando três chaves, passe pela ponte, seguindo à sala seguinte.

Atire no peito do monstro, que é um ponto bem vulnerável

A criança foi possuída por Oblivion. Esquive-se e, a distância, quando ele revelar o ponto fraco na barriga, atire sem piedade – o safado renova a energia duas vezes e foge. Após o combate, suba a rampa e, seguindo pelo corredor, acione a chave no corredor à esquerda e outra no corredor à direita. Volte ao corredor e, pela ponte, encontre Joshua possuído por Oblivion.

Joshua está possuído e precisa ter sua alma libertada. Fogo no cara e fim de papo

Movimente-se a distância, esquivando-se e pulando enquanto mira. Tendo a arma PSG, atire no meio da tela e será o fim de seu pesadelo.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Lendas sobre

O skatista mais famoso do mundo volta para abalar de uma vez as pistas virtuais

Felipe Azevedo

Tony Hawk voa alto, executando seus movimentos, que, marcados pelo sucesso de sua estréia no mundo digital, retornam numa versão radical. Mas ele não está só. Além dos personagens já conhecidos (o brasileiro Bob Burnquist continua no time), chegam velhos companheiros do esporte como os lendários Eric Koston, Rodney Mullen e Steve Caballero. Claro, estão garantidos os secretos Officer Dick, Private Carrera e até o grudento Homem-Aranha – totalizando 16 profissionais da área.

A seqüência de *THPS* causou muita expectativa no lançamento e, para alvoroço dos fãs, está fabulosa. A produtora garantiu a alta qualidade, incorporando novos elementos ao jogo. Conseqüência: mais movimentos, personagens, seqüências e objetivos. A quantidade de fases, porém, é menor – apesar de os cenários estarem imensos e cheios de áreas secretas.

Sim! A trilha sonora continua destruidora e, para embalar as sessions, a lista de bandas inclui Anthrax, Chuck D, Naught by Nature e Papa Roach, entre outras, mesclando os estilos hip hop, metal, punk e rap.

Mesmo que *THPS2* não seja 100% realista (na verdade ele até exagera), a maioria das manobras foi retirada de sk8ers de verdade e, parte dos cenários, reproduzida com fidelidade a partir de skate parks e locais como Venice Beach. Já os modos, são iguais aos originais, mas é possível criar tanto uma fase como um personagem próprio e, para sua diversão, acrescentaram o modo tag (uma espécie de pega-pega) na disputa entre jogadores. It's cool, man!

"Sorte que seu personagem poligonal não sente dor"

Tony Hawk's Pro Skater 2

Esporte

Fabricante: Neversoft

Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	10
Diversão	10
Nota Final	9,5

Jogos recomendados

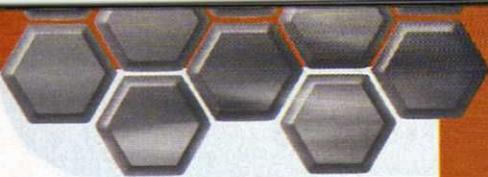
Grind Session (PSX)
Street Sk8er 2 (PSX)
Tony Hawk's Pro Skater (DC)

Feras brasileiros

A nação verde-e-amarela pode se orgulhar de possuir alguns dos melhores skatistas do mundo. Bob Burnquist, que já é um fenômeno, é apenas um deles. Outros feras são Rodil de Araújo, que já ganhou ouro no freestyle nos X-Games; Lincoln Ueda, que participa de competições internacionais, inclusive fazendo parceria com Burnquist; e o pequeno Tarobinha, que hoje apresenta um programa sobre skate na TV.

Internet

www.activision.com
www.neversoft.com

rodinhas

Apenas uma pergunta: como é que alguém sem asas pode subir tão alto?

Rodney Mullen, o guru do freestyle, manda manobras que só Deus acredita

As manobras em conjunto com gaps (manobras em azul) valem mais pontos, além de te dar alguns dólares

Ridículo nada! Depois de realizar um grind desses até eu vou virar cantor de primeira qualidade

Alguns tombos são diferentes, mas doem do mesmo jeito

Novas manobras de lip (tipo handplant) foram incluídas para dar mais realismo ao game

Use a grana para aumentar seus pontos e fazer com que seu skatista se torne um superprofissional

Não é uma águia, não! É o mestre do skate vertical. Tony Hawk flutua no ar!

Manobras radicais? Pode falar direto com o camarada aí da foto. Ele é Kareen Campbell

Nem todos skatista tem equilíbrio para estender movimentos do tipo manuals por muito tempo

Algumas rampas são imensas. Procure todas para arrepiar nos pontos

DETONADO

Chame sua mãe e prepare os kits de primeiros socorros, pois vai doer bem. Aqui em *Tony Hawk*, sem frescura, há duas maneiras de se conseguir subir na carreira, chegando ao fim ruim ou ao fim bom. No ruim você fica caindo feito um babaca e não consegue sequer comprar um skate novo. No bom você segue o roteiro dos melhores skatistas (modéstia não é nosso forte e, fique sabendo, nosso piloto é um deles), completando uma carreira de sucesso e habilitando fases, personagens, vídeos e outros truques.

The hangar mullet falls MT

- High score: 10 mil.
- Pro score: 25 mil.
- Sick score: 75 mil.

Para pontuar bem, estenda manobras com grinds e manuals. No ar, gire o quanto puder, realizando manobras de grab.

- Collect S-K-A-T-E

S: no ferro em frente, sobre o halfpipe no início da pista.
K: na rampa do lado oposto ao halfpipe, à esquerda.
A: em cima do avião.
T: na rampa do outro lado do avião, atravessando o vidro à direita.
E: em cima da porta, logo atrás do helicóptero.

- Barrel hunt

1º: dentro do halfpipe.
2º: à esquerda do início da pista.
3º: do outro lado oposto ao halfpipe.
4º: do outro lado do vidro.
5º: na porta atrás do helicóptero.

- Collect 5 pilots wings

1º: na hélice ao fim do halfpipe, abre-se uma passagem ao atravessá-lo.
2º: no grind, em frente ao avião.
3º: na passagem do início da pista, entre as duas rampas.
4º: atravessando o vidro, no lado oposto do início.
5º: na rampa em frente ao helicóptero.

- Nosegrind over the pipe

No início, atravesse o ferro sobre o halfpipe, usando um nosegrind.

Para realizar o nosegrind, apenas desça, apertando ↑ + ▲. É moleza

- Hit 3 hangtime gaps

1º: Pule atravessando o halfpipe.
2º: Atravesse por cima do avião.
3º: Pule por cima do helicóptero.

- Find the secret tape

Dê um grind na hélice do helicóptero até o fim, abrindo a porta logo atrás e pegando a fita na rampa ao fundo.

- 100% goals and cash

Completando todas as missões, você encontrará dois bucks (dinheiro) espalhados. Procure pelos lugares secretos.

The school 2 southern CALI

- High score: 15 mil.
- Pro score: 40 mil.
- Sick score: 100 mil.
- Collect S-K-A-T-E

S: Na primeira passagem, à direita.
K: Na próxima locação, sobre a rampa.
A: Descendo a rampa, à esquerda, descendo o corrimão.
T: Em frente, na rampa ao fundo.
E: Saindo da rampa com o T, vá à direita e pegue a próxima letra numa das rampas à esquerda do final.

- Wallride 5 bells

1º: À direita do início da pista, antes da entrada com o S.
2º: Após a escada, na segunda entrada à esquerda.
3º: Vá para à direita, subindo a escada, e o sino está ao fundo.
4º: Volte à escada e siga à direita para achar mais um sino.
5º: Saindo do quarto, continue em frente e, no fim, você encontrará o último sino sobre a lata de lixo.

- Collect 5 hall passes

1º: Desça pela passagem à frente do primeiro sino.
2º: Embaixo, no fim da mesa, à esquerda.
3º: Saindo da mesa, fique à esquerda e atravesse de um corrimão ao outro, em frente ao ginásio.
4º: À esquerda, no fim do corrimão, numa das rampas.
5º: Saindo do quarto, continue em frente para encontrar o último.

- Kickflip TCs roof gap

Descendo a primeira escada, continue até os dois pequenos prédios. Pegando velocidade, suba num dos prédios usando uma das rampas. Em cima, apenas pule de um prédio para outro, executando um kickflip.

Fazendo um gap antigo, dê kickflips pulando de um prédio ao outro

- Grind 3 roll call rails

1º: Desça o corrimão da primeira escada.
2º: No fim do cenário, à esquerda, use a rampa para acertar um grind no corrimão.
3º: Desça o corrimão onde estava a letra A.

- Find the secret tape

Suba a rampa onde pegou a letra K para ganhar velocidade e, seguindo em frente, pule para cima do prédio, usando o obstáculo no final. Use a rampa em cima para pular para o lugar secreto da pista, pegando a tape.

Oriente-se pelas marcas no chão e faça um boneless na rampa, pegando a fita

• 100% cash and goals
Algumas notas estão na parte secreta da pista. Procure usar ollies e wallrides para subir nos prédios e encontrá-las.

Primeiro campeonato Marseille, France

Essa competição é fácil, entretanto achar todas as notas é um pouco complicado. No início, siga em frente até as árvores ao lado do corrimão. Agora, em meio às árvores, derrube a madeira que está escorada ao poste, destruindo a estrutura e abrindo um buraco secreto.

O que a madeira está fazendo atrás do poste? Derrube-a e descubra

NY City, New York

• High score: 20 mil.
• Pro score: 50 mil.
• Sick score: 150 mil.
• Collect S-K-A-T-E
S: Simplesmente à frente, em cima do muro.
K: Pule para o meio do parque para pegá-lo na enorme rampa.
A: Descendo, use o obstáculo para pegar o A no alto.
T: Na saída do parque na grade ao fim.
E: Continuando até a rampa em frente.
• Ollie 3 fire hydrants
1º: Continue em frente e, no final, siga à direita. Agora, no fundo da pista, procure pelo hidrante à direita.
2º: Volte, siga ao lado oposto. Há um hidrante quase no fim da pista, sobre a calçada.
3º: No início, vire 180º e siga à esquerda, encontrando o último hidrante.
Obs.: É necessário acertar os hidrantes na hora do pulo.
• Collect 5 subway tokens
1º: No início, virando 180º, entre à direita, suba a rampa, pegando maior velocidade e pule pela enorme pedra, apanhando o token.
2º: Siga pelo caminho, pegando outro token na ponte.
3º: Continue em frente para encontrar outro token na grade.
4º: Siga adiante, encontrando outro na rampa ao final.
5º: Descendo, use a rampa, pegando altura para alcançar o último token e abrir passagem ao metrô.

Antes de o tempo acabar, pegue os tokens, abrindo a passagem do metrô

• 50-50 Joey's sculpture
Partindo do início, à direita existe uma enorme descida onde há uma grande estrutura de ferro – é a Joey's sculpture. Você tem que descer pela estrutura dando um 50-50 grind. Para isso, apenas pule pela parte de cima e aperte ▲.

Detone com o 50-50 grind na Joey's sculpture, completando a missão

• Gring the subways rails
Suba até o metro e siga à direita. Dê um grind no trilho do trem, seguindo até o fim.
• Find the secret tape
Saindo do trilho, siga à locação escondida, subindo no viaduto em construção e deslizando pelos ferros até encontrar a tape no final.

No fim desse ferro, você encontrará a famigerada fita escondida

Cansado dos skatistas de sempre? Então faça e seu próprio e vá praticar

Os camaradas não são fracos, não. Algumas manobras são quase impossíveis. Coisa de maluco

Quem nunca sonhou em ter um skatepark próprio? Agora é sua chance

Os pipes são os melhores lugares para conseguir pontos nos campeonatos

• 100% goals and cash
A maioria está bem à vista. As outras, no entanto, espalham-se pela locação escondida.

Venice Beach, California

• High score: 40 mil.
• Pro score: 100 mil.
• Sick score: 200 mil.
• Collect S-K-A-T-E
S: À esquerda, sobre o topo da construção, dê um grind na grade à frente para alcançar o local.
K: Já no alto, siga à esquerda e pule para o outro lado, pegando a letra.
A: Atravessando à outra construção, sobre a estrutura de vidro.
T: No topo, onde estava a letra A, use a rampa para subir ao outro prédio. A letra está sobre a rampa à esquerda.
E: Saindo da rampa, à esquerda, siga para pegar a letra A na outra parte do prédio.
• Ollie over the magic bum 5x
1º: No início, siga em frente, atravesse a área com as mesas e entre na primeira entrada à direita, pulando sobre o mendigo.
2º: Saia do local, siga para a escada à direita no fim e pule mais um.
3º: Volte ao início da pista e vá à esquerda, pulando outro mendigo.
4º: Vire à esquerda para encontrar outro mendigo e pular.
5º: Voltando pelo mesmo caminho, em direção ao início da pista, você encontrará o mendigo pela última vez.

A praia preferida pelos skatistas também é usada por alguns mendigos

• Collect 5 sprays cans
1º: Vire à esquerda no início, entrando no bowl para pegar a primeira.
2º: Saia do bowl e vá em frente até o fim, pegando mais uma na rampa.
3º: Na entrada à esquerda da rampa, onde estava o spray anterior, siga até a rampa no fundo.
4º: Partindo do início, siga em frente e vire à direita rapidamente, após descer a pequena escada.
5º: Na entrada onde estava o segundo mendigo, pule alto na rampa, pegando a última.
• Tailslide Venice ledge
Se lançando da rampa onde encontrou o segundo mendigo, do outro lado, desça pelo corrimão onde está pichado the edge, dando-lhe um tailslide.

F16: Usando apenas uma manobra simples você resolve todos os problemas

• Hit 4 VB transfers
1º: No início, siga para a rampa onde você encontrou o segundo spray e pule para a terceira rampa.
2º: É necessário muita velocidade para conseguir.
3º: Seguindo à direita, onde encontrou o terceiro spray, suba a rampa oposta e pule para a direita, caindo em outra rampa. Saia e vire na primeira entrada à direita (onde encontrou o primeiro mendigo). De frente para o halfpipe, pule da rampa à esquerda para o outro lado, caindo noutro halfpipe.
4º: Se lançando mais uma vez da rampa onde encontrou o segundo mendigo, pule de uma rampa para outra.

• Find the secret tape
Pegue bastante velocidade nas rampas onde você pegou a letra T, finalmente conseguindo alcançar a fita sobre o cabo.

Se você tivesse asas, não seria necessário pegar tanta velocidade

• 100% goals and cash
Use todas as rampas que encontrar para conseguir alcançar todas as notas e encher seu bolso de dinheiro.

Segundo campeonato Skatestreet Ventura

Bem mais difícil que a primeira bateria de sessões, porém se pode vencer usando, principalmente, os halfpipes. No início, siga em frente e dê um grind na enorme rampa. Em cima, pule para o outro ferro à esquerda da rampa, abrindo uma das paredes secretas da pista. Agora, para abrir outra parte, dê outro grind no ferro que liga as duas partes do halfpipe principal, podendo pegar todas as notas escondidas.

Abra as partes secretas, lembrando de realizar grind nesses ferros

Philadelphia, Pennsylvania

• High score: 50 mil.
• Pro score: 125 mil.
• Sick score: 250 mil.
• Collect S-K-A-T-E
S: Do início, siga em frente e pule sobre a parte com grama, localizada à direita do chafariz e, no final, pule para alcançar a letra.
K: À esquerda da letra S, use a rampa para subir no toldo azul e pegar a letra K.
A: Ao lado do toldo, quase sobre a pequena escada.
T: Use o corrimão que sobe logo após pegar a letra A e, depois, pule para pegar outra letra no ar.
E: Você com certeza já viu onde ela está. Pegue velocidade para subir na beirada e pule, pegando-a.

• Drain the fountain
No início, dê um grind no obstáculo à sua frente para pegar velocidade. Pule da rampa para o corrimão e depois use a pequena rampa para subir na varanda, encostando nas válvulas para drenar a água da fonte.

Pule da rampa ao corrimão, pegando velocidade e chegando às válvulas

• Collect 5 bells
1º: Faça o mesmo caminho que usou

para drenar a fonte e pegue o primeiro bell (sino).
2º: No início, siga para a esquerda, encontrando outro sino no meio do caminho.
3º: Procure por outro sino próximo à letra S.
4º: Vasculhe por outro sino no local onde encontrou a letra K.
5º: O último sino está próximo do enorme cabo que atravessa a pista.

- Bluntslide the anwing

Da mesma forma que fez para conquistar a letra K, dando um grind pelo toldo azul, repita o movimento, acerte um bluntslide e siga até o final.

Liptrick 4 skatepark lips
1º: Para abrir o skatepark, use o grind na subida. Da mesma forma que pegou a letra T, permanece no alto até que o cabo estoure, derrubando os postes sobre as grades. Dê um liptrick (como o handplant) no halfpipe e nas outras três rampas espalhadas pela área dos skatistas.

Find the secret tape
Pegando muita velocidade, suba ao enorme cabo, usando um wallride e um grind, equilibrando-se até pegar a fita.

Achar a fita até que é fácil. Difícil é pegá-la sem complicações

100% goals and cash
Nessa pista é extremamente difícil pegar todas as notas. Principalmente aqueles que ficam pelos cabos. Suba no local onde drenou a fonte, dê um wallride na parede, subindo ao topo, e, no alto, só deslize para apanhar as notas que estão nos fiosF21:

Suba nesse fio até estourar e abrir a parte do skate park da pista

Terceiro campeonato The bullring Mexico

Essa pista é clássica e você, provavelmente, vai reconhecê-la da primeira versão da série (na apresentação, quando Tony Hawk girava por um tubo). Nela, suba pelos fios mais altos para descolar muitos pontos e encontrar as notas – e lembre-se de passar pela sujeira do touro (Eca!) para pegar a grana.

Passe sobre o cocô do touro, encontrando algumas notas escondidas

Como na versão original, pegue três medalhas para habilitar os vídeos com os melhores momentos de todos os sk8ers profissionais (hahaha)

Figurinha carimbada! Alguém aí lembra desse cara? Sim, é ele mesmo, Tony Hawk no melhor de seu estilo clássico, durante a década de 80

Lenda! Steve Caballero mostra tudo o que sabe sobre as rodinhas. Demais!

Algumas pistas ficam em locações fora dos Estados Unidos. Entre elas estão França e México

O skatista é no estilo rasta, mas a trilha sonora do game fica bem longe disso

O que esse mané esta fazendo com o skate de cabeca para baixo?

A batalha do milênio

As duas maiores fabricantes de porrada virtual juntam forças numa batalha inédita

Para delírio dos fãs do mano a mano, as duas maiores softhouses do gênero se aliaram e desenvolveram um duelo entre seus lutadores virtuais – um game épico. Entretanto, mesclar dois ícones da pancadaria como *SF* e *TKOF* pode ser muito difícil e, como as expectativas são muitas, o duelo pode não estar à altura do esperado!

Mande ver usando combos eficientes. Defenda-se muito e contra-ataque com especiais para receber bastante GPS

Você acha que a vida é dura? Pois saiba que enfrentar M. Bison (Vega) e Geese Howard no final do game é muuuuito pior

Aqui você pode ganhar muita grana. Basta deixar os lutadores parados por cerca de duas horas para ganhar 999 vs.

No início da guerra aparecem 30 lutadores (mas há muitos outros secretos) de séries famosas. Entretanto, prevalecem os integrantes de *Street Fighter* (Capcom) e *The King of Fighters* (SNK). Nas batalhas, opta-se entre as regras do fabricante preferido, mas a execução dos combos e movimentos está limitada. Os combates podem ser realizados entre equipes, mas luta apenas um personagem por vez. Também no visual, variando entre notável e desagradável, há cenários e magias belíssimos, contrapondo-se a animações quase pobres. Surpreendendo as expectativas, felizmente, o som está demais, trazendo efeitos e vozes realistas, acompanhados de uma trilha musical techno underground que arrepia seus neurônios!

A ação rola solta por campeonatos, duelos e treinos, sendo possível fazer conexões com a internet ou com a versão *SNK vs Capcom Match of the Millennium* (do portátil Neo Geo Pocket). E se você é curioso, saiba que há 77 segredos que, para serem habilitados, exigem mais de 200 partidas terminadas (Ahhh!). Agora, compadre, caso se ache à altura do desafio deste – desde já – clássico, saiba que os irritantes e poderosos chefes Geese Howard e M. Bison (Vega) o aguardam bem no final.

Humberto Martinez

Gaste sua grana para comprar os segredos do game e se divertir mais

"Tente me agarrar e você será um homem morto"

Capcom vs. SNK

Luta	
Gráficos	8,0
Som	9,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Nota Final	8,3

Fabricante: Capcom

Jogos recomendados

Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes (DC)
Street Fighter 3 3rd Strike (DC)
The King of Fighters '99: Evolution (DC)

Briga, diversão e cerveja?

Há muito que os jogos de pancadaria deixaram de ser simples lutas e, alegrando os fãs, começaram a trazer uma série de truques escondidos. No duelo *Capcom vs SNK*, entretanto, não se sabe se por brincadeira ou não, os produtores colocaram uma mensagem secreta em português ("Kaiser é uma grande cerveja. A cerveja dos momentos felizes"). É só escutar com atenção a faixa 31 no menu de músicas. Hilário!

Internet

www.capcom.co.jp
www.capcom.com
www.snk.co.jp

Uma fofura de matar

Criaturas fofas? Espere até ver a bagunça que esses bichinhos vão aprontar aqui

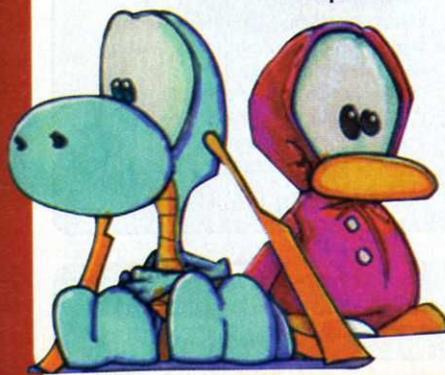
Mantenha-se alerta ao entrar no quarto de qualquer menina. Afinal os bichos de pelúcia podem atacá-lo quando menos se espera. Bom, se isso soa estranho na vida real, no mundo digital pode ser a pura verdade – o que torna tudo mais divertido.

A confusão cibernética tem início porque o tal general Viggo, um gato maltrapilho, pretende conquistar o mundo (já ouvi isso). Agora, nossa única esperança está nas patas da Fur Fighters (lutadores peludos), uma equipe de animais especializada em missões de risco. No entanto, como Viggo já sofreu nas mãos dos Fur Fighters outras vezes, agora ele seqüestrou familiares do grupo, ameaçando transformar os reféns em paçoca. Mas a cambada peluda não deixará barato e parte numa ofensiva para salvar os reféns e chutar o traseiro peludo (e despenteado) do general canastrão.

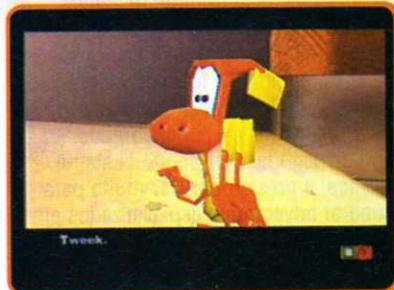
O esquadrão de elite peludo é composto por seis personagens, literalmente, animais (cachorro, canguru, dragão, gato, pingüim, raposa). Na liderança do grupo está Roofus, que pode cavar buracos, mas é preciso alternar entre os outros integrantes para tirar proveito de suas habilidades específicas: Bungalow dá saltos bastante altos; Chang se espreme entre pequenas passagens; Juliette sobe pelas paredes; Tweak (que é recém-nascido) voa pequenas distâncias; Rico mergulha e nada onde for preciso.

Entrar no clima da aventura é fácil, pois tanto o som como o visual são arrebatadores, garantindo o entretenimento. Já o controle é complicado no princípio – mas nada que descabele os heróis.

Felipe Azevedo

"E daí que temos olhos grandes?! É bem difícil usar duas pupilas no mesmo globo ocular"

Não pense que os animais não conhecem a tecnologia. Fique atento aos tanques de Viggo

Você acha estranho criaturas fofinhas carregando trabucos? Então se ligue nesse humano de estimação

Não economize munição e mande chumbo nos inimigos sob sua mira

Tweek? Mas que diabos o dragão quer dizer com isso?

Unhas afiadas são as únicas coisas de que Juliette precisa para subir em certos lugares

Fur Fighters

Ação		
Fabricante: Bizarre	Gráficos	8,0
	Som	8,0
	Jogabilidade	6,0
	Diversão	7,0
	Nota Final	7,2

Jogos recomendados
Banjo-Kazooie (N64)
Croc 2 (PSX)
Donkey Kong 64 (N64)

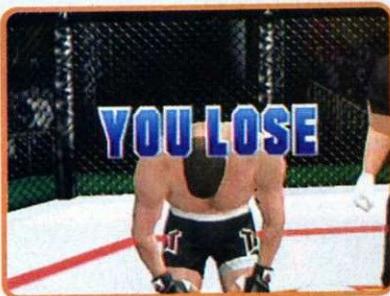
Não quero ser fofinho

Os videogames sempre foram criticados por, supostamente, estimularem a violência no público em geral.
Aqui em *Fur Fighters*, ironicamente, os produtores resolveram usar personagens semelhantes aos inocentes bichos de pelúcia para bancar soldados muito bem armados. Essa é uma tendência que até a moderada Nintendo estará adotando. Lembre-se de que em *Conker Bad Fur Day* o herói poderá mijar nos inimigos.

Internet
www.acclaim.com
www.bizarrecreations.com

Continue esmurrando até vencer

Chega de lutas de mentira e outras baboseiras. Agora os combates rolam pra valer

O gordão deixou o camarada aí de trás injuriado. Segura o tranco agora, mané

Perdedor! Quer tentar a sorte? treine antes de lutar

Entrando no ringue, o resultado todo mundo já conhece: a porrada sobe e o babaca desce

Campeão! Marco Ruas, um dos brasileiros que participam do jogo, bate pra valer nos brutamontes estrangeiros

Tá certo que essa posição não é lá muito máscula, mas nem queira ficar por baixo

A apresentação dos lutadores é em alto estilo

Agora você tem duas opções: apanhar ou bater. Caso prefira a escolha menos dolorosa, saiba que entrar no *Ultimate Fighting Championship* não é moleza. Afinal nessa competição as brigas são de verdade e, como o nome popular sugere, aqui vale tudo (ou quase tudo, pois não vale morder). O esquema é simples: dois brutamontes entram no Octagon (a arena) e começam a espancar um ao outro, vencendo por nocaute, submissão ou até por decisão dos juízes (quando o combate não está agitado). E aí, preparado?

Pisando forte no tablado, estão esmurrando-se 22 lutadores conhecidos pelos fãs do *UFC*. Entre os feras estão "o monstro" Kevin Randleman, "o martelo" Mark Coleman, "o menino mal" Tito Ortiz e também os brasileiros Marco Ruas e Pedro Rizzo – todos com feições e movimentos fielmente reproduzidos. Engrossando o time de brigões, podem-se conferir personagens secretos como o juiz Big John McCarthy e até o locutor Bruce Buffer – e ainda há opção para criar lutadores.

Abalando as estruturas (e alguns ossos também) dos jogos de luta, *UFC* é extremamente realista e, misturando 34 tipos de combate e formando doze estilos próprios, podem-se conferir mais de 3 mil golpes e 1,2 mil combos – conte você mesmo! Sendo bastante técnico, é preciso praticar muito para superar adversários especializados em boxe tailandês, jiu-jítsu, luta livre e outros estilos, enfrentando-os em campeonatos, desafios, exibições, treinamentos ou até mesmo durante a carreira-solo. Acredite, os duelos doem tanto quanto parecem!

Felipe Azevedo

Ultimate Fighting

Luta	
Gráficos	8,0
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota Final	8,5

Fabricante: Anchor

Jogos recomendados

Dead or Alive 2 (DC)
Soul Calibur (DC)
Tekken Tag Tournament (PS2)

Tradição brasileira

Todos lembram da família Gracie quando o tema é porrada. Pudera, o sangue deles carrega alguns dos maiores lutadores do mundo. Com várias passagens por eventos como o vale-tudo, feras como Renzo, Rickson, Royce não cansam de soltar bordoadas nos oponentes mais inoportunos e, para isso, usam do estilo Brazilian Jiu-jitsu (jiu-jítsu brasileiro), que foi criado pelo chefe da família, Carlson Gracie.

Internet

www.cravegames.com

Barbarizando na bike

Um dos maiores feras da bicicleta junta sua trupe para detonar em pistas virtuais

Quatro rodas? Que nada! Radicalizar sobre duas rodas é melhor. Ao menos é o que Dave Mirra, ciclista BMX mais fera da atualidade, faz para ganhar a vida. Acha fácil? Acredite, é melhor não arriscar sua vida fazendo manobras totalmente insanas.

Além do hábil Mirra, entram em ação competidores conhecidos da categoria, tais como Joey Garcia, Kenan Harkin, Leigh Ramsdell, Mike Laird, Ryan Nyquist, Shaun Butler, Troy McMurray e até o irmão caçula do campeão, Tim Mirra – e ainda há o personagem secreto Slim Jim, conhecido pelos comerciais da TV americana.

Para fazer bonito, todos os equipamentos são de patrocinadores oficiais como Haro, Nirve e S&M. E voando com a magricela, existem doze pistas, incluindo traçados conhecidos como Lot 8 e o WoodWard Camp. Estão inclusos os modos freeride (andando de bike à toa), proquest (treinando as manobras), session (competindo entre os manos). O game utiliza uma engine atualizada do jogo *Thrasher Skate and Destroy* e por isso é bastante parecido – o que significa que nem controles nem gráficos impressionam.

Compensando a ação apenas razoável, a lista de manobras é enorme, disponibilizando combinações e extensões com vários movimentos conhecidos como backflips, barspins, supermans e outras maluquices. E para viajar fundo pelas pistas, a trilha sonora é pampa e lotada de bandas como Cypress Hill (rap nervoso), Deftones (guitarras e vocais distorcidos), Rancid (punk de qualidade) e Sublime (maneiro e suave). Ou seja, mesmo que o pneu furasse o som arrepiaria.

Felipe Azevedo

Para dar uma volta pelo mundo dos xaropes, não é necessário muito: tenha à mão apenas uma bike e, diga-se a verdade, bastante coragem

Alguém aí tem dúvida da insanidade desses profissionais? Dê só uma olhada na cara do maluco

Se com duas rodas já é difícil realizar as manobras, imagine os obstáculos para realizar os truques com apenas uma roda

Durante os replays são mostrados os detalhes mais animais das manobras

O grind perfeito. Um sonho de todo ciclista BMX

Segura, peão! Essa bicicleta é mais nervosa que touro raivoso

Dave Mirra Freestyle BMX

Esporte		
	Gráficos	5,0
	Som	8,0
	Jogabilidade	7,0
Fabricante	Diversão	8,5
Z-Axis Limited	Nota Final	7,1

Jogos recomendados

www.acclaim.com
www.acclaimmaxsports.com
www.z-axis.com

Pedalando na evolução

Assim como os maiores inventos (lâmpada, telefone) da humanidade, também a bicicleta evoluiu muito desde sua criação. No início de sua vida, a magrela nem ao menos tinha pedais e os ciclistas precisavam ficar o tempo todo com os pés no chão. Hoje, entretanto, as bikes possuem acessórios modernos e a mais avançada delas, usada pela primeira vez na Olimpíada de 1992, custa 1 milhão de dólares.

Internet

www.acclaim.com
www.acclaimmaxsports.com
www.z-axis.com

Sensualidade perigosa

Tá certo que as heroínas são superdeliciosas, mas mantenha a atenção nos inimigos

Tira, tira! É isso o que você vai dizer ao assistir às apresentações com as deslumbrantes heroínas. Pois é, mas é incorporando uma das beldades do grupo Danger Girl que você se safará dos inimigos à espreita. E, para nossa alegria, o enredo é baseado na revista em quadrinhos *Danger Girl* (que será lançada em breve no Brasil), garantindo uma trama legal que, evidentemente, tem o vilão Major Maxim e seus seguidores do Império Martelo como inimigos.

No campo de ação, apesar das curvas sinuosas das gatas, isso não se mostra suficiente para impedir que os inimigos ataquem e, para combatê-los, o grupo usa de armas como explosivos, metralhadoras, pistolas e outros apetrechos dignos de espiões secretos. Ou seja, há o suficiente para iniciar sua própria guerra particular contra o regime fascista dos oponentes.

As agentes disponíveis são Abbey Chase, loura fatal e líder do grupo; JC, inventora e ninfeta; Sydney Savage, dona do chicote e morena selvagem. Todas elas, acredite, abusam de táticas militares para vencer os obstáculos e, pode ter certeza, têm coragem e peito (literalmente) para cumprir suas tarefas.

Tendo o clima dos gibis como ponto forte, podem-se conferir ilustrações do desenhista J. Scott Campbell (que também ilustrava *Gen 13*) e cenas em computação gráfica razoáveis. Aliás, como inovação nos games, também durante algumas animações os jogadores participam, apertando os botões corretamente, seguindo jornada adentro.

Felipe Azevedo

Que tal um jantar hoje à noite? Eu preparo a comida e você pode chegar com as bazucas

O artista J. Scott Campbell bota para quebrar nas ilustrações da aventura

Mire direto na cabeça e ponto final

Danger Girl		
Ação	Gráficos	6,0
	Som	4,0
	Jogabilidade	5,0
Fabricante	Diversão	6,0
N-Space	Nota Final	5,2

Jogos recomendados

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas (PSX)
Syphon Filter 2 (PSX)
Tomb Raider: The Last Revelation (DC)

Noooooossa! Que gatas!

Para ligar a eletricidade, apanhe o combustível na traseira do caminhão e encaixe-o no gerador de energia

Use os óculos noturnos para superar as armadilhas sem problemas

Games e HQs

Os quadrinhos são populares em todo o mundo e também estão no mundo dos games. Nesses anos conferimos heróis como Batman, Capitão América, Colossus, Gavião Arqueiro, Groxo, Homem-Aranha, Homem de Ferro, Namor, Senhor Fantástico, Super-Homem, Surfista Prateado, X-Men e dezenas de outros. Na geração 16 bits o sucesso era tanto que, no jogo *Comix Zone*, o jogador caminhava nas páginas dos quadrinhos.

Internet

www.dangergirl.com
www.n-space.com

Pokémon Puzzle League

Quebra-cabeça pokémon

Os monstros de bolso voltaram para esculhambar a cuca em quebra-cabeças animados

Bulbasaur, Nidorina, Pikachu. Você não esqueceu nenhum deles e, por isso, eles voltaram. Agora, ainda mais encrenqueiros, Ash e toda a galera do desenho dos pokémon chegam fritando os neurônios da moçada e testando os reflexos dos jogadores em quebra-cabeças cheios de ação.

O esquema aqui é que você foi convocado para participar de um torneio pokémon e, para conquistar as desejadas insígnias, precisa derrotar um grupo de mestres nada amistoso. A novidade, entretanto, é que as batalhas não rolam na base da força ou magia, mas sim no campo da inteligência, solucionando quebra-cabeças o mais rápido possível para arremessar peças sobressalentes sobre o adversário, atrapalhando o inimigo.

Pondo a cuca para rachar, foram convidados os personagens Ash, Blain, Brock, Misty, Professor Carvalho e até os chatos da equipe Rocket, além de outros desafiantes. Toda essa cambada pronta para encarar batalhas mentais contra seus arquiinimigos. E as disputas são simples, bastando mover as peças e encaixar três delas (iguais) em seqüência – claro, quanto mais peças forem acopladas, mais pontos serão obtidos.

Entrando na arena, podem-se disputar batalhas, campeonatos, quebra-cabeças e até o inédito modo spa service, exigindo que o jogador execute uma série de combinações de movimentos num determinado tempo. Além disso, existe a possibilidade de troca entre os estilos 2D e 3D, alterando bastante as disputas (os feras vão vibrar no estilo 3D). Ou seja, mesmo sem criaturas para pegar, há muito a fazer.

Felipe Azevedo

"Uso guarda-sol até quando chove"

Modo de quebra-cabeça em 3D, a dificuldade fica muito maior e a disputa, mais divertida

Na puzzle university, você só poderá mover as peças três vezes – no máximo. Pense bem antes de tentar resolver o enigma

Entre na mimic mansion para aprender combinações de insígnias destruidoras

Algumas combinações parecem até difíceis no início. Mas logo você se acostumará

Pokémon Puzzle League

Quebra-cabeça

Fabricante: Nintendo

Gráficos	7,0
Som	6,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Nota Final	7,0

Jogos recomendados

Builder's Blocks (PSX)
Bust-A-Move 4 (PSX)
The New Tetris (N64)

Quebrando a cuca!

O maior jogo de quebra-cabeça da história dos videogames, *Tetris*, deu origem a vários games do mesmo gênero. O programador e criador do clássico, Alexey Pajtinov, foi contratado por várias empresas para desenvolver games no mesmo estilo, mas foi a Nintendo quem mais vezes requisitou seus serviços, desenvolvendo em parceria jogos como *Tetris Attack*, *Tetrisphere*, *Yoshi's Cookie*, entre vários outros.

Internet

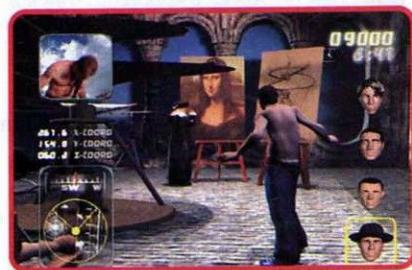
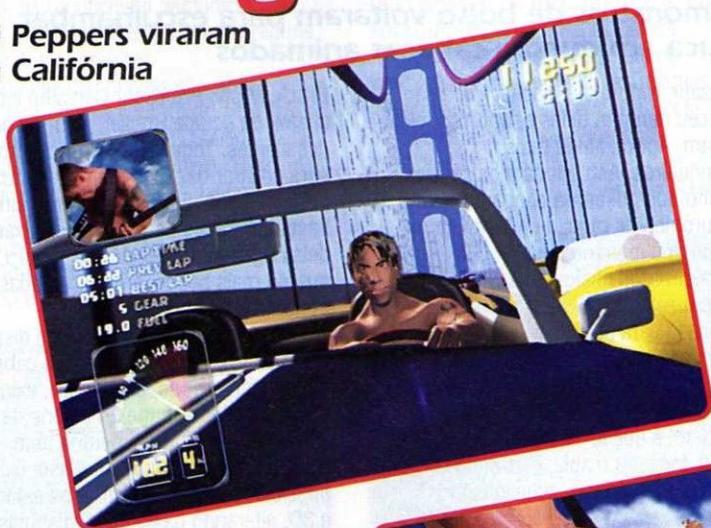
www.nintendo.com
www.pokemon.com
www.pokemonpuzzleleague.com

Que clipe, que nada. Isso é videogame!

Os quatro caras do Red Hot Chili Peppers viraram personagens virtuais em ação na Califórnia

Vai me dizer que você não viu aquele videoclipe bacanão da música *Californication*, dos Red Hot Chili Peppers? Quatro minutos que são f...! Os caras da banda aparecem como personagens de um game pelos lugares mais transados da Califórnia. Sabe o que é legal? Assistir ao clipe e ficar identificando os jogos que serviram de inspiração. Nas primeiras cenas, você esquia numa espécie de *Cool Boarders*. No passo seguinte, a fonte foi *Indiana Jones and The Infernal Machine*. Tem também umas esquiadas loucas sobre a Golden Gate, ponte famosaça na cidade de San Francisco, umas fugas alucinadas à la *Crazy Taxi* e um mergulho do vocalista Anthony Kiedis para enfrentar tubarões, a cara de *Ecco the Dolphin*. Para acabar, Los Angeles começa a ser engolida por um terremoto.

Na produção do clipe, os diretores Jonathan Dayton e Valerie Faries tiveram ajuda de uma empresa chamada Pixel Envy, que cuidou da computação gráfica. Os quatro integrantes da banda – Anthony Kiedis, Flea, John Frusciante e Chad Smith – fizeram uma porrada de movimentos que foram gravados de três ângulos diferentes. Essas imagens seguiram para as mãos do pessoal da Pixel Envy, que cuidou de transformar tudo nas animações computadorizadas, em 3D, que se vêem no videoclipe.

A idéia de transformar o clipe da música num game tem a ver com a origem do Red Hot Chili Peppers: o estado da Califórnia, que reúne as principais empresas produtoras de games dos Estados Unidos. É lá também que fica o Vale do Silício, região que produz as coisas mais avançadas do mundo da computação. Mas não foram razões sentimentais que fizeram o Red Hot partir para o videogame. Uma pesquisa feita pelo Yankee Group mostrou que 12% das famílias americanas pensam em comprar algum console nos próximos doze meses – isso significa um potencial de compra de 12 milhões de unidades. E se tem tanta gente a fim de videogame, por que não fazer um clipe para encaixar *Californication* nesse mercadão?

Pimenta californiana virá ao Brasil

Esses caras surgiram na Califórnia, há uns 20 anos, numa escola de Hollywood onde estudavam Anthony Kiedis, Michael Balzary, o Flea, e Hillel Slovak. Os três moleques – na época eles tinham 15 anos – se juntaram para fazer uma banda. Hollywood, ao contrário da imagem que costuma ser feita, por causa do cinema, não é um lugar bacana. Os americanos consideram a cidade meio barra pesada. Hollywood fica bem ao lado de Los Angeles, e legal lá é Beverly Hills, terra de patricinhas, milionárias patricinhas. O Red Hot pôs de fato o pé na estrada em 1984, quando lançou o primeiro disco, que mostrava uma mistura inédita e talentosa de hard rock e funk. Desde então, a banda fez outros dez álbuns. *Californication* é o mais recente deles, lançado no ano passado, e já vendeu perto de 9 milhões de cópias. Hoje, além de Kiedis e Flea, a banda é formada por John Frusciante e Chad Smith. Em janeiro de 2001, eles estarão no Rock in Rio, no Brasil.

Ronny Marinoto

Spider-Man (GBC)

Ação, Vicarious Visions
1 jogador, cartucho

O grudento Homem-Aranha volta com trabalho à frente. Baseado nos quadrinhos da Marvel, podem ser esperados encontros nada amistosos com personagens como Carnificina, Venon, Lagarto e até o esperto Octopus. A jornada rola em grande estilo, cruzando seis estágios na cidade de Nova York e atravessando áreas como arranha-céus, depósitos, docas, esgotos, laboratórios e até túneis do metrô local. Além de usar a teia para balançar pelos prédios, podem-se fazer bolas e escudos com o viscoso material.
Nota geral: 8,5

Aranha x Venon, um duelo clássico das histórias em quadrinhos

Será que encontro alguma mosca para fazer um lanchinho?

Pokémon Gold (GB)
RPG, Nintendo Entertainment Incorporation

1 ou 2 jogadores, cartucho

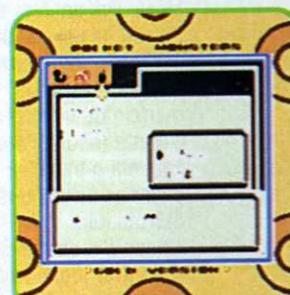
Carregando monstros para todos os cantos, nesse novo capítulo pokémon, Ash Ketchum sai de cena, dando espaço a um novo treinador: você. No papel de um jovem determinado a se tornar o mais respeitado mestre pokémon do planeta. Por sorte você não está sozinho, pois também há equipamentos novos e até um professor estreante para ajudar na captura das 251 criaturas espalhadas pela aventura – aliás, agora os monstros podem ser reproduzidos e algumas espécies aparecem apenas em determinados horários.
Nota geral: 8,0

Novos treinadores e insígnias. Tudo o que você sonhava

O mapa está igual ao da versão original. Olha eu aqui

Pokémon Silver (GB)
RPG, Nintendo Entertainment Incorporation

1 ou 2 jogadores, cartucho

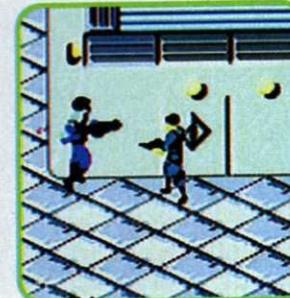
Fáceis e simples de carregar, as criaturas de bolso ganham um reforço considerável e retornam com uma frota maior em 100 monstros. O enredo é igual ao do episódio original e, controlando um garoto que sonha ser o maior mestre pokémon do mundo, você se aventura por terras longínquas, conquistando insígnias (medalhas que provam sua destreza no combate) presentes na aventura. O grande barato é que, além das possibilidades de trocas com as versões *Gold* e as anteriores, você enfrentará Ash no final.
Nota geral: 8,0

Use o celular para falar com outros personagens do game

As casas pokémon foram remodeladas, ganhando o 2º andar

Perfect Dark (GBC)

Ação, Rare Limited
1 ou 2 jogadores, cartucho

Não espere ver a exuberante Joanna Dark em sua melhor forma, pois ela não coube no portátil com a mesma qualidade da versão original. Ela continua espetacular, mas é só. Acompanhando a ação do alto, passam-se sete missões com objetivos como desativar bombas, resgatar reféns e outras táticas que, supomos, sejam típicas de agentes – pegando armas, munições e apetrechos especiais. O modo multiplayer está presente (basta conectar dois GBC) em 25 mapas e, para vibrar o portátil, o jogo inclui função rumble.
Nota geral: 6,5

Seja rápida e acerte os inimigos que aparecem nas portas

Joanna e um inimigo aparecem na visão principal do jogo

Fábio Figueiredo

Halo

Aventura, Bungie Software
Lançamento: final de 2000

Centenas de anos no futuro, uma guerra está sendo travada entre a Federação Planetária e uma raça alienígena conhecida como Aliança, cuja tecnologia está muito à frente da Terra. Os humanos estão perdendo, e mundos inteiros foram arrasados, incluindo Reach, o mais recente planeta humano descoberto. Dessa batalha, uma nave escapou e seguiu rumo a um sistema inexplorado, a fim de afastar a Aliança da Terra. Chegando lá, encontraram uma gigantesca estrutura alienígena em órbita próxima a uma lua. Essa estrutura em forma de anel se chama Halo – um hábitat artificial com atmosfera, oceanos e continentes. Em Halo será travada a guerra final para impedir que a Aliança o destrua também.

Os gráficos desse game são ótimos. Os cenários são bem coloridos e alucinantes. Os personagens inimigos possuem inteligência artificial, que os torna imprevisíveis no jogo. Você terá à sua disposição veículos e armamentos nervosos para combatê-los.

"Isso aqui é melhor que dirigir buggie na duna"

No arsenal, além das armas, você dispõe desse superjipe armado até as rodas

Se liga nessa armadura! Aposto que você queria ter uma dessas quando criança

Não dê mole aos alienígenas. As armas deles são tão poderosas quanto as suas

halo.bungie.com

Rune

Aventura, Humanhead
Lançamento: final de 2000

Cenários escuros, criaturas gigantescas, sangue... Curtiu? Então não deixe de jogar *Rune*. Nesse game de aventura você é Ragnar, um jovem viking que tem que provar sua bravura em um ritual de coragem. Durante sua jornada, você irá explorar aldeias vikings, cavernas e montanhas até o confronto final com Sark Amen, o guerreiro-mestre das terras lendárias. E, segundo a tradição, você só será considerado um verdadeiro guerreiro se for ferido em batalha. Não vai ser fácil! No seu caminho surgirão vikings, criaturas sombrias, magos e até mesmo uma misteriosa super-raça.

Tudo isso acontece no decorrer das 25 fases. Pra encarar essa bronca, você dispõe de um arsenal um tanto pesado – são quinze armas, incluindo espadas, magias, um martelo de batalha e um machado gigante (não sei como ele agüenta o peso). E ainda pode pegar as armas dos inimigos derrotados.

Isso é o que você vai encontrar jogando no modo single player. É pouco ou quer mais? Mais?!! Então experimente o modo multiplayer. São duas opções: deathmatch e team deathmatch (cooperativo).

Os gráficos arrebentam. Usando a tecnologia de *Unreal Tournament*, a empresa fabricante ainda desenvolveu um elaborado sistema de iluminação e renderização de cenários e personagens para deixar você de boca aberta. Só não vai se empolgar com o visual perante o inimigo... senão não vai sobrar um pedacinho seu pra contar a história.

"Certo, mano?"

E aí? Você acha que ele vai detonar essa fera só com esse machadinho?

Não ligue, não! Sua roupa vai ficar encharcada de sangue

"Hehe... quero ver você chegar perto dessa espadinha!"

Internet

www.runegame.com

V. Schultz

Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum B

Aqui a guerra é algo mais que simples brincadeira

Que tal voar dentro do super-helicóptero RAH-66 Comanche ou dar uma volta no destrutivo Ka-52 Hokum B? Este simulador de helicóptero vai lhe levar às zonas de guerra mais temidas de todos os tempos: Líbano, Taiwan e Iêmen. Incrível cenário 3D, totalmente baseado em dados oficiais de satélites e mapas, no melhor estilo dos simuladores criados pelas próprias forças armadas. Cada helicóptero acompanha uma diferente linha de história dentro da clássica rivalidade entre americanos e russos, apresentando missões específicas para cada lado do conflito, dando a você diversão em dobro.

Nota geral: 9,0
Greenleaf - www.greenleaf.com.br

Deus Ex

Um jogaço que foi atração na E3

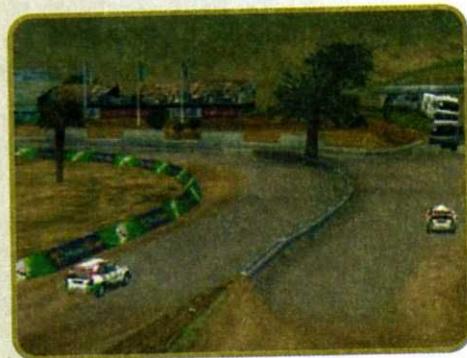
O mundo está à beira do colapso e a humanidade, perto da completa extinção. Para tornar o cenário ainda mais caótico, uma terrível conspiração global está formando-se e ninguém acredita que ela exista. Com exceção de você, é claro. Sucesso na E3 2000, a maior feira de games do mundo, *Deus Ex* é um dos RPGs mais envolventes e empolgantes de todos os tempos, em que cada uma das suas decisões conta para o desfecho final da história. Em primeira pessoa, você terá, minuto a minuto, missão a missão, o poder de fazer a ação tomar o rumo que bem entender.

Nota geral: 8,0
Greenleaf - www.greenleaf.com.br

Rally Masters

Vai subir pedra e poeira em seu PC

Rally Masters coloca você pára-choque com pára-choque contra as maiores feras que o rali já viu. Todos correm com carros idênticos. Você não estará participando de um simples campeonato de rali, mas do único e exclusivo torneio conhecido como Corrida dos Campeões. São 17 modelos em 45 circuitos cheios de dificuldades e desafios. Você pode disputar as corridas on-line contra até sete pessoas pela internet ou em rede local (LAN) e decidir quem é o verdadeiro Campeão dos Campeões. (Servidor para jogos on-line disponível no Brasil pelo portal Cidade Internet).

Nota geral: 7,0
Infogrames - www.infogrames.com.br

Might and Magic 8: Day of the Destroyer

Podia chamar "acho que já vi isso antes"

O mundo de Enroth está em desequilíbrio, os portais para os planos elementais se abriram no seu mundo, libertando as forças da terra, do ar, do fogo e da água para semearem o caos no nosso planeta. Você deve formar um grupo de cinco heróis para unir as raças humanas e de monstros do mundo todo, a tempo de lançar um ataque em conjunto, fechar os portais e salvar Enroth da extinção completa. Logicamente você já viu um enredo parecido com este. Outra coisa que você já viu, os gráficos deste jogo. E tenho outra certeza, você já viu muitos melhores do que este.

Nota geral: 5,0
Greenleaf - www.greenleaf.com.br

Ronaldo Testa

Dino Crisis 2

Atenção aos insetos
Durante a partida, dependendo do sangramento, insetos são atraídos. Para evitá-los, use algum item para estancar o sangue ou renovar a energia.

Bônus no damage
Durante a partida, atravesse de uma área a outra sem perder energia.

Compra de personagens
No modo new game, pegando todos os onze dino files, termine o jogo, acessando a tela de compra de personagens para o modo extra crisis.

Lista de personagens
Nos submodos dino colosseum ou dino duel, podem-se comprar os personagens:
Allosaurus: 180 mil.
Compsognathus: 250 mil.
Gail: 100 mil.
Inostrancevia: 160 mil.
Oviraptor: 150 mil.
Rick: 100 mil.
Tank: 120 mil.
Triceratops: 200 mil.
Tyrannosaurus Rex: 180 mil.
Velociraptor: 150 mil.

Máxima munição
No modo new game, pegando todos os onze dino files, termine o jogo, recebendo o EPS Platinum card (VCS card, versão japonesa).

Submodo dino colosseum
No modo new game, termine o jogo uma vez.

Submodo dino duel
No modo new game, termine o jogo duas vezes.

Com um dinossauro de guarda ninguém invadiria minha casa

"Onde deixei o fio-dental?"

Hogs of War

Truques
Na tela name your team, digite:
Equipe Team Lard: MARDY PIGS.
Mostrar vídeos FMV Bonus: WATTA PORK.
Mostrar vídeos FMV: PRYING PIGS.

Quem estiver à frente do porco maluco vai sentir o gosto do chumbo na boca

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins

Seleção de fases
Na tela de seleção de fases, segure Select + ● + ■ e aperte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.

Renovar energia
Durante a partida, pause e segure ■ e aperte ←, →, ↑, ↓.

Todos os itens
Na tela de seleção de itens, aperte ■, ■, ■, ●, ■, ●, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.

Mais itens secretos
Na tela de seleção de itens, segure R1 + ■ e aperte →, ↓, ←, ↑.

Máximo mapa
Durante a partida, segure Select e aperte ●, ●, ●, ●, ●.

Todas as missões (modo Mission Editor)
Na opção run mission, segure R2 + ● e aperte ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.

Todas as fases (modo Edit Mission)
Na opção edit mission, segure ● e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.

Está a fim de enfrentar alguma gangue? Que tal encarar essa gatinha bem aqui

X-Men: Mutant Academy

Seleção de roupas
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte o botão correspondente:
Roupa movie: botão ■.
Roupa comic 1: botão X.
Roupa comic 2: botão ●.

Todos os filmes
No modo arcade, complete os objetivos:
Filme FMV Cyclops: usando Comic Cyclops, termine.
Filme FMV Wolverine: usando Comic Wolverine, termine.
Filme FMV Gambit: usando Comic Gambit, termine.
Filme FMV Storm: usando Comic Storm, termine.
Filme FMV Beast: usando Comic Beast, termine.
Filme FMV Phoenix: usando Comic Phoenix, termine.
Filme FMV Toad: usando Comic Toad, termine.
Filme FMV Mystique: usando Comic Mystique, termine.
Filme FMV Sabretooth: usando Comic Sabretooth, termine.
Filme FMV Magneto: usando Comic Magneto, termine.
Filme FMV Story Style: usando todos os personagens Comic.

Todos os filmes desligados
Na tela de seleção de personagens, aperte Select + Start.

Todos os filmes ligados
Na tela do menu principal, aperte Select, ↑, L2, R1, L1, R2.

Spider-Man

Truques
No menu principal, selecione special, cheats e digite:
Máxima energia: DCSTUR.
Máxima teia: STRUDL.
Modo debug: LLADNEK.
Opção character viewer: CVIEW EM.
Opção storyboard view: CGOSSETT.
Personagem invencível: RUSTCRST.
Roupa Amazing Bag-Man: AMZBGMAN.
Roupa Ben Reilly: BNREILLY.
Roupa Captain Universe: S COSMIC.
Roupa J. James Jewett: RULUR.
Roupa Peter Parker: MJS STUD.
Roupa Scarlet Spidey: LETTER S.
Roupa Spidey 2099: TWNTYNDN.
Roupa Spidey Symbiote: BLKSPIDR.
Roupa Spidey Unlimited: PARALLEL.
Todas as fases: XCLSIOR.
Todos os códigos: EEL NATS.
Todos os comic books: ALLSIXCC.
Todos os filmes: WATCH EM.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Filmes secretos

No modo Career, pegue três medalhas de ouro nas seguintes condições:

Andrew Reynolds: usando Andrew Reynolds.
Bob Burnquist: usando Bob Burnquist.
Bucky Lasek: usando Bucky Lasek.
Chad Muska: usando Chad Muska.
Elissa Steamer: usando Elissa Steamer.
Eric Koston: usando Eric Koston.
Geoff Rowley: usando Geoff Rowley.
Jamie Thomas: usando Jamie Thomas.
Kareem Campbell: usando Kareem Campbell.
Rodney Mullen: usando Rodney Mullen.
Rune Glifberg: usando Rune Glifberg.
Steve Caballero: usando Steve Caballero.
Tony Hawk: usando Tony Hawk.

Manobras especiais

Manobra	Seqüência	Custo	Regular	Switch
• Andrew Reynolds				
Hardflip Late Flip	↑, ↓, ■	$7500	1500	1800
Nose Grab Tailslide	↑, ↓, ▲	$10000	Variável	Variável
Triple Hellflip	↑, →, ■	$9500	1700	2040
• Bob Burnquist				
One Foot Smith	→, ↓, ▲	$7500	Variável	Variável
Racket Air	←, ↓, ●	$10000	1500	1800
Rocket Tailslide	↓, ↓, ▲	$8500	Variável	Variável
• Bucky Lasek				
Fingerflip Airwalk	←, →, ●	$8500	1500	1800
One Foot Japan	↓, →, ●	$10000	1250	1500
The Big Hitter	←, ↓, ▲	$10000	Variável	Variável
• Chad Muska				
Hurricame	↓, →, ▲	$8500	Variável	Variável
Muska Nose Man	→, ↓, ●	$11500	Variável	Variável
Mute Backflip	↑, ↑, ●	$11500	4500	5400
• Elissa Steamer				
Hospital Flip	←, →, ■	$9500	1250	1500
Indy Backflip	↑, ↑, ●	$11500	4000	4800
Madonna Tailslide	↑, ←, ▲	$8500	Variável	Variável
• Eric Koston				
Indy Frontflip	↑, ↑, ●	$11000	4000	4800
Pizza Guy	↑, ←, ●	$11500	1750	2100
The Fandangle	→, ↑, ▲	$9500	Variável	Variável
• Geoff Rowley				
Double Hardflip	→, ↑, ■	$7500	1500	1800
Half Flip Casper	→, ←, ■	$9500	1250	1500
Rowley Darkslide	←, →, ▲	$9500	Variável	Variável
• Jamie Thomas				
Beni F-Flip Crooks	↑, ↑, ▲	$10500	Variável	Variável
Laser Flip	↑, →, ■	$9000	1500	1800
One Foot Nose Manual	←, ↑, ●	$10500	Variável	Variável
• Kareem Campbell				
Casper	←, ↑, ●	$9500	Variável	Variável
Gheto Bird	↑, ↑, ■	$11000	1750	2100
Nosegrind to Pivot	↑, ↑, ▲	$9000	Variável	Variável
• Rodney Mullen				
Casper to 360 Flip	↑, →, ●	$12000	Variável	Variável
Hellflip Darkslide	→, ←, ▲	$11500	Variável	Variável
Nollie Underflip	↑, ←, ■	$10000	1500	1800
• Rune Glifberg				
Christ Air	←, ↑, ●	$8500	1000	1200
Kickflip 1 Foot Tail	←, ↑, ■	$10000	1250	1500
One Foot Bluntsie	←, →, ▲	$9500	Variável	Variável
• Steve Caballero				
FS 540	→, ←, ●	$9500	3500	4200
Hang Tem	→, ↑, ▲	$10000	Variável	Variável
Triple Kickflip	↑, ←, ■	$7500	1250	1450
• Tony Hawk				
Overturm	↑, ←, ▲	$8500	Variável	Variável
Sacktap	↑, ↑, ●	$10000	1500	1800
The 900	→, ↑, ●	$15000	8000	9600

Personagens Neversoft

Na tela do menu principal, segure L1, digite ↑, ■, ■, ▲, →, ↑, ●, ▲ e depois escreva:
Personagem Joel Jewett: Joel Jewett.
Personagem Connor Jewett: Connor Jewett.
Personagem Mick West: Mick West.

Truques (modo difícil)

No modo career, usando qualquer personagem (menos os secretos), nas seguintes condições:
Ação desacelerada: pegue $150 mil nove vezes.
Fase Flip: usando Spider-Man, conquiste $150 mil uma vez.
Fase Hawaii Chopper Drop: usando todos os personagens, pegue três medalhas de ouro.
Filme Making off da Neversoft: usando Private Carrera, pegue três medalhas de ouro.
Filme Neversoft Bails: usando qualquer personagem, pegue medalhas em todas as competições.
Gráficos destexturizados: pegue $150 mil doze vezes.
Gráficos estilo disco: pegue $150 mil quatorze vezes.
Gráficos wireframe: pegue $150 mil oito vezes.
Máxima barra de especial: pegue $150 mil uma vez.
Máximo balanço: pegue $150 mil quatro vezes.
Máximo status: pegue $150 mil seis vezes.
Modo lunar: pegue $150 mil treze vezes.
Modo simulador: pegue $150 mil onze vezes.
Opção skip to restart: pegue $150 mil duas vezes.
Personagem Officer Dick: usando Tony Hawk, pegue $150 mil uma vez.
Personagem Private Carrera: complete todos os gaps.
Personagem Spider-Man: usando um personagem editado, pegue $150 mil uma vez.
Personagens com cabeça grande: pegue $150 mil dez vezes.
Personagens gordos: pegue $150 mil sete vezes.
Personagens pequenos: pegue $150 mil três vezes.

Truques (modo fácil)

Durante a partida, pause e digite:
Obs.: Repita o truque quantas vezes quiser.
Ação acelerada: ↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑, ●. (*)
Desligar sangue: →, ↑, ■, ▲.
Máxima barra de especial: X, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■.
Máximo status: X, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓.
Personagens gordos: X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←. (*)
Personagens magros: X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■. (*)

Deus Ex

Código mestre
Usando um editor de texto, abra o arquivo "user.ini" (pasta deusex/system) e, na linha "T=", escreva "T=talk" e salve o arquivo. Agora, durante a partida, aperte [T], apague a mensagem "Say", digite "set deusex.jcdentonmale bcheatsenabled true".

Truques
Durante a partida, acionando o código mestre, aperte [T] e digite:
Abrir porta selecionada: opensesame.
Arma EMP: iamwarren.
Destruir alvo (mira): tantalus.
Mais inimigos: spawnmass.
Máxima energia: allenergy.
Menu secreto: legend.
Personagem invencível: god.
Personagem invisível: invisible.
Renovar energia: allhealth.
Renovar munição: allammo.
Todas as armas: allweapons.
Todas as imagens: allimages.
Todos os créditos: allcredits.
Todos os skill points: allskillpoints.

Truques exagerados
Durante a partida, acionando o código mestre, aperte [T], digite AugAdd e depois digite:
Anti-radar: AugRadarTrans.
Correr silenciosamente: AugStealth.
Escudo EMP: AugEMP.
Melhorar ataques: AugCombat.
Melhorar circulação: AugPower.
Melhorar disfarces: AugCloak.
Melhorar energia: AugHealing.
Melhorar musculatura: AugMuscle.
Melhorar natação: AugAqualung.
Melhorar resistência: AugEnviro.
Melhorar sistema imunológico: AugDefense.
Melhorar velocidade: AugSpeed.
Melhorar visão: AugVision.
Mostrar sangue sintético: AugHeartlung.
Proteção contra ataques balísticos: AugShield.
Proteção contra ataques psíquicos: AugBallistic.

Seleção de filmes
Durante a partida, acionando o código mestre, aperte [T] e digite:
Apresentação: Open 00_Intro.
Final 1: Open 99_Endgame1.
Final 2: Open 99_Endgame2.
Final 3: Open 99_Endgame3.
Final 4: Open 99_Endgame4.

Seleção de itens
Durante a partida, acionando o código mestre, aperte [T] e digite summon #:
Obs.: Substitua # pelo nome do item.
AcousticSensor.
AdaptiveArmor.
AlexJacobson.
Ammo10mm.
Ammo3006.
AmmoDart.
AmmoDartFlare.
AmmoDartPoison.
AmmoNapalm.
AmmoPlasma.
AmmoRockets.
AugBallistic.
AugCloak.
AugDatalink.
AugEMP.
AugEnviro.
AugIFF.
AugShield.
AugStealth.
AugTarget.
BallisticArmor.
Basketball.
Binoculars.
BobPage.
Candybar.
Cigarettes.
Credits.
FireExtinguisher.
Flare.
Gray.
Greasel.
HazMatSuit.
JaimeReyes.
JCDentonMale.
JoeGreene.
JojoFine.
Liquor40oz.
LiquorBottle.
Lockpick.
MedicalBot.
MedKit.
MultiTool.
NicoletteDuClare.
PaulDenton.
Rebreather.
RepairBot.
Sodacan.
SoyFood.
Terrorist.
TiffanySavage.
VialAmbrosia.
VialCrack.
WaltonSimons.
WeaponAssaultShotgun.
WeaponFlameThrower.
WeaponGasGrenade.
WeaponLAM.
Weaponmodaccuracy.
Weaponmodclip.
Weaponmodlaser.
Weaponmodrange.
Weaponmodrecoil.
Weaponmodscope.
Weaponmodsilencer.
WeaponPistol.
WeaponPlasmaRifle.
WeaponProd.
WeaponRifle.
WeaponSawedOffShotgun.
WeaponShuriken.
WeaponStealthPistol.
WineBottle.

Master of Orion 2

Truques
Na tela de seleção de fases, segure [Alt] e digite:
Ano 1.000 BC: moola.
Máximo mapa: iseeall.
Mostrar pontuação: score.
Personagens inimigos agressivos: canbonly1.
Personagens inimigos inteligentes: allai.
Rápida construção: crunch.
Rápido recebimento: menlo.
Todas as técnicas: einstein.

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Truques
Durante a partida, aperte [Enter] e digite:
Fácil derrota: i'm a loser baby.
Fácil dinheiro (10 mil): fill this bag.
Fácil vitória: victory is mine.
Máximo alcance (magia): cheezy towers.
Máximo mapa: revelation.
Melhorar nível (5): grow up Hero selecionado.
Mostrar framerate: frame it.
Renovar energia: restoration.
Todas as estruturas: build anything.
Todas as magias: give me power.

Com tantos ladrões à solta teremos de aumentar os muros

Heroes of Might & Magic 2 Gold: The Price of Loyalty

Truques
Durante a partida, digite:
Obs.: não use o teclado numérico.
Fácil derrota: 1313.
Fácil vitória: 911.
Fase final: 1911.
Máximo mapa: 8675309.
Melhorar sorte: 123456789.
Unidades dragões: 32167.

Heroes of Might & Magic 3

Truques
Durante a partida, aperte [Tab] e digite:
Fácil derrota: nwcsirrobin.
Fácil vitória: nwctrojanrabbit.
Máxima magia: nwctim.
Máxima movimentação: nwccoconuts.
Máximo mapa secreto: nwcalreadygotone.
Máximo mapa: nwcgeneraldirection.
Melhorar construções e munições: nwcantioch.
Melhorar moral: nwcmuchrejoicing.
Melhorar nível (1): nwcigotbetter.
Melhorar sorte: nwccastleanthrax.
Tela brilhante: nwcphisherprice.
Todas as estruturas: nwconlyamodel.
Unidades arqueiros: nwcarvetingoureyes.
Unidades guerreiros da morte: nwcfleshwound.

Quem pediu para esses caras realizarem a dança da chuva?

Tachyon

Truques
Durante a partida, aperte [7] e digite:
Obs.: a tecla [Num Lock] não deve estar acionada.
***Habilitar truques:** IM A CHEATER.
Fácil dinheiro (5 mil): ONE MILLION DOLLARS.
Fácil vitória: THERE IS NO SPOON.
Máxima energia: DILITHIUM.
Máxima munição: COME GET SOME.
Máximo veículo: KESSEL RUN.
Todos os itens: BOOM STICK.
Todos os veículos: RAGTAS.
Veículo invencível: QUICKENING.

The Sims: Gozando a Vida

Truques
Durante a partida, aperte [Ctrl] + [Shift] + [C] e, acionando a caixa de diálogos, acione-o e digite:
Obs.: substitua o asterisco por espaço.
Armações desligadas: draw_all_frames*off.
Armações ligadas: draw_all_frames*on.
Editor de mapa desligado: map_edit*off.
Editor de mapa ligado: map_edit*on.
Fácil dinheiro: klapaucius.
Ferramenta de água: water_tool.
Gráficos em movimento desligado: sweep off.
Gráficos em movimento ligado: sweep on.
Grid desligada: draw_florables*off.
Grid ligada: draw_florables*on.
Informação de estruturas desligada: tile_info*off.
Informação de estruturas ligada: tile_info*on.
Informação de interesses: interests.
Seleção de animações desligada: preview_anims*off.
Seleção de animações ligada: preview_anims*on.
Seleção de autonomia: autonomy*#. (substitua # por número de 1 a 100)
Seleção de hora: set_hour#. (substitua # por número de 1 a 24)
Seleção de rotas desligada: draw_routes*on.
Seleção de rotas ligada: draw_routes*off.
Seleção de velocidade: sim_speed*#. (substitua # por número de 1 a mil)
Seleção de visões: rotation*#. (substitua # por número de 1 a 3)

Heroes of Might & Magic

Truques
Durante a partida, digite:
Obs.: não use o teclado numérico.
Máximo mapa: 101495.

Nocturne

Truques
Durante a partida, aperte [F10] e digite:
Obs.: truques só funcionam na versão com path.
***Desligar truques:** goldmode.
Item máscara de gás: youfarted.
Melhorar munição aqua (500): aqua.
Melhorar munição mercurio (500): mercury.
Melhorar munição shotgun (500): shotgunshell.
Melhorar munição silver (500): silver.
Personagens com cabeça grande: bighead.
Renovar bateria: pinkbunny.
Renovar energia: bandaid.

Thief 2: The Metal Age

Fácil dinheiro
Usando um editor de texto, abra o arquivo dark.cfg e, em qualquer lugar, adicione a linha: cash_bonus #.
Obs.: substitua o # por número equivalente.
Pular fases
Durante a partida, segure [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [End].

GP 500

Truques
No menu principal, modo single race, na tela de seleção do nome, escreva:
Personagens de cueca: RedJocks.
Personagens transparentes: Ghostriders.
Veículo Kenny Roberts Jr '99: !Junior!.
Veículo Scoota 125cc: !Scooter!.
Veículos secretos: BeamTeam.

Delta Force

Truques
Durante a partida, aperte [↓] e digite:
Estabelecer contato: raindropskeepfallinonmyhead.
Máxima energia: chiliburger.
Máxima munição: takeittothelimit.
Personagem invencível: iwillsurvive.
Personagem invisível: closetoyou.
Personagem veloz: hitmewithyour.
Renovar energia: biggulp.

FX Fighter

Controlar câmeras
Durante a partida, para controlar a câmera, use os comandos:
Move: [Home].
Zoom in: [Page Up].
Zoom out: [Page Down].

Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000

Tabela de truques

No modo secret, submodo shop, os truques disponíveis são:

Nº	Segredo	Custo
01	roupas secretas p/ Ryu	200vs.
02	roupas secretas p/ Ken Masters	200vs.
03	roupas secretas p/ Chun-Li	200vs.
04	roupas secretas p/ Guile	200vs.
05	roupas secretas p/ Zangief	200vs.
06	roupas secretas p/ Dhalsim	200vs.
07	roupas secretas p/ Edmond Honda	200vs.
08	roupas secretas p/ Blanka	200vs.
09	roupas secretas p/ M. Bison (Vega)	200vs.
10	roupas secretas p/ Balrog (M. Bison)	200vs.
11	roupas secretas p/ Sagat	200vs.
12	roupas secretas p/ Vega (Balrog)	200vs.
13	roupas secretas p/ Sakura Kasugano	200vs.
14	roupas secretas p/ Cammy	200vs.
15	roupas secretas p/ Kyo	200vs.
16	roupas secretas p/ Iori	200vs.
17	roupas secretas p/ Terry Bogard	200vs.
18	roupas secretas p/ Ryo	200vs.
19	roupas secretas p/ Mai	200vs.
20	roupas secretas p/ Kim	200vs.
21	roupas secretas p/ Geese Howard	200vs.
22	roupas secretas p/ Yamazaki	200vs.
23	roupas secretas p/ Raiden	200vs.
24	roupas secretas p/ Rugal	200vs.
25	roupas secretas p/ Vice	200vs.
26	roupas secretas p/ Benimaru Nikaido	200vs.
27	roupas secretas p/ Yuri	200vs.
28	roupas secretas p/ King	200vs.
29	roupas secretas p/ Evil Ryu	200vs.
30	roupas secretas p/ Iori Orochi	200vs.
31	roupas secretas p/ Morrigan	200vs.
32	roupas secretas p/ Nakoruru	200vs.
33	roupas secretas p/ Akuma (Gouki)	200vs.
34	personagem Evil Ryu	7.000vs.
35	personagem EX Ken Masters	3.000vs.
36	personagem EX Chun-Li	3.000vs.
37	personagem EX Guile	3.000vs.
38	personagem EX Zangief	3.000vs.
39	personagem EX Dhalsim	2.000vs.
40	personagem EX Edmond Honda	3.000vs.
41	personagem EX Blanka	2.000vs.
42	personagem EX M. Bison (Vega)	3.000vs.
43	personagem EX Balrog (M. Bison)	4.000vs.
44	personagem EX Sagat	4.000vs.
45	personagem EX Vega (Balrog)	4.000vs.
46	personagem EX Sakura Kasugano	2.000vs.
47	personagem EX Cammy	2.000vs.
48	personagem EX Kyo Kusanagi	3.000vs.
49	personagem Iori Orochi	7.000vs.
50	personagem EX Terry Bogard	3.000vs.
51	personagem EX Ryo Sakazaki	3.000vs.
52	personagem EX Mai Shiranui	3.000vs.
53	personagem EX Kim	3.000vs.
54	personagem EX Geese Howard	4.000vs.
55	personagem EX Yamazaki	4.000vs.
56	personagem EX Raiden	3.000vs.
57	personagem EX Rugal	4.000vs.
58	personagem EX Vice	2.000vs.
59	personagem EX Benimaru Nikaido	2.000vs.
60	personagem EX Yuri	2.000vs.
61	personagem EX King	2.000vs.
62	enfrente Akuma (Gouki)	500vs.
63	enfrente Morrigan Aenslaed	700vs.
64	enfrente Nakoruru	700vs.
65	fase do Vega (Balrog)	1.000vs.
66	fase do Geese Howard	1.000vs.
67	fase da Morrigan Aenslaed	1.200vs.
68	fase da Nakoruru	1.200vs.
69	fase do Akuma (Gouki)	1.500vs.
70	fase especial	1.500vs.
71	modo pair match	1.800vs.
72	opção especial ?????	1.500vs.
73	músicas especiais	2.000vs.
74	personagem Morrigan Aenslaed	8.000vs.
75	personagem Nakoruru	8.000vs.
76	personagem Akuma (Gouki)	9.500vs.
77	opção especial run & dash	2.300vs.

Tabela de uso de truques

No modo secret, após comprar os truques, faça:

Nº	Antes	Depois
01	No modo arcade, termine usandoRyu	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
02	No modo arcade, termine usando Ken Masters	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
03	No modo arcade, termine usando Chun-Li	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
04	No modo arcade, termine usando Guile	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
05	No modo arcade, termine usando Zangief	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
06	No modo arcade, termine usando Dhalsim	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
07	No modo arcade, termine usando Edmond Honda	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
08	No modo arcade, termine usando Blanka	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
09	No modo arcade, termine usando M. Bison (Vega)	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
10	No modo arcade, termine usando Balrog (M. Bison)	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
11	No modo arcade, termine usando Sagat	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
12	No modo arcade, termine usando Vega (Balrog)	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
13	No modo arcade, termine usando Sakura Kasugano	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
14	No modo arcade, termine usando Cammy	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
15	No modo arcade, termine usando Kyo Kusanagi	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
16	No modo arcade, termine usando Iori	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
17	No modo arcade, termine usando Terry Bogard	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
18	No modo arcade, termine usando Ryo Sakazaki	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
19	No modo arcade, termine usando Mai Shiranui	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
20	No modo arcade, termine usando Kim	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y

21	No modo arcade, termine usando Geese Howard	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
22	No modo arcade, termine usando Yamazaki	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
23	No modo arcade, termine usando Raiden	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
24	No modo arcade, termine usando Rugal	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
25	No modo arcade, termine usando Vice	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
26	No modo arcade, termine usando Benimaru Nikaido	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
27	No modo arcade, termine usando Yuri	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
28	No modo arcade, termine usando King	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
29	No modo arcade, termine usando Evil Ryu	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
30	No modo arcade, termine usando Iori Orochi	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
31	No modo arcade, termine usando Morrigan Aenslaed	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
32	No modo arcade, termine usando Nakoruru	Na tela de seleção de personagens, use A + B, A + X, B + Y, X + Y
33	No modo arcade, termine usando Akuma (Gouki)	Na tela de seleção de personagens
34	No modo arcade, termine usando Ryu	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Ken Masters
35	No modo arcade, termine usando Ken Masters	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Chun-Li
36	No modo arcade, termine usando Chun-Li	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Guile
37	No modo arcade, termine usando Guile	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Zangief
38	No modo arcade, termine usando Zangief	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Dhalsim
39	No modo arcade, termine usando Dhalsim	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Edmond Honda
40	No modo arcade, termine usando Edmond Honda	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Blanka
41	No modo arcade, termine usando Blanka	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha M. Bison (Vega)
42	No modo arcade, termine usando M. Bison (Vega)	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Balrog (M. Bison)
43	No modo arcade, termine usando Balrog (Vega)	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Sagat
44	No modo arcade, termine usando Sagat	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Vega (Balrog)
45	No modo arcade, termine usando Vega (Balrog)	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Sakura Kasugano
46	No modo arcade, termine usando Sakura Kasugano	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Cammy
47	No modo arcade, termine usando Cammy	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Kyo Kusanagi
48	No modo arcade, termine usando Kyo Kusanagi	Na tela de seleção de personagens
49	No modo arcade, termine usando Iori	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Terry Bogard
50	No modo arcade, termine usando Terry Bogard	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Ryo Sakazaki
51	No modo arcade, termine usando Ryo Sakasaki	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Mai Shiranui
52	No modo arcade, termine usando Mai Shiranui	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Kim
53	No modo arcade, termine usando Kim	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Geese Howard
54	No modo arcade, termine usando Geese Howard	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Yamazaki
55	No modo arcade, termine usando Yamazaki	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Raiden
56	No modo arcade, termine usando Raiden	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Rugal
57	No modo arcade, termine usando Rugal	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Vice
58	No modo arcade, termine usando Vice	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Benimaru Nikaido
59	No modo arcade, termine usando Benimaru Nikaido	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha Yuri
60	No modo arcade, termine usando Yuri	Na tela de seleção de personagens, segure Start e escolha King
61	No modo arcade, termine usando King	No modo arcade, chegue na fase final com mais de 95 GPS
62	No modo arcade, termine usando os lutadores da Capcom	No modo arcade, modo Capcom groove, chegue na fase 3 com mais de 60 GPS
63	No modo arcade, termine usando os lutadores da Capcom	No modo arcade, modo SNK groove, chegue na fase 3 com mais de 60 GPS
64	No modo arcade, termine usando os lutadores da SNK	Disponível automaticamente
65	No modo arcade, vença M. Bison (Vega)	Disponível automaticamente
66	No modo arcade, vença Geese Howard	Disponível automaticamente
67	No modo arcade, vença Morrigan Aenslaed	Disponível automaticamente
68	No modo arcade, vença Nakoruru	Disponível automaticamente
69	No modo arcade, vença Akuma (Gouki)	Disponível automaticamente
70	Vença a luta quando este cenário aparecer aleatoriamente	Disponível automaticamente
71	No modo arcade, vença Morrigan Aenslaed e Nakoruru	Disponível automaticamente
72	No modo arcade, vença Akuma (Gouki)	Disponível no options
73	Derrote a dupla no Pair mode	Disponível no options
74	No modo arcade, vença Morrigan Aenslaed e habilite as versões Capcom EX	Na tela de seleção de personagens
75	No modo arcade, vença Nakoruru e habilite as versões SNK EX	Na tela de seleção de personagens
76	No modo arcade, vença Akuma (Gouki) e compre Nakoruru	Na tela de seleção de personagens
77	Habilite todos os 76 truques	Disponível automaticamente

Fácil GPS
No modo training, selecione seus personagens e deixe o videogame ligado por duas horas.

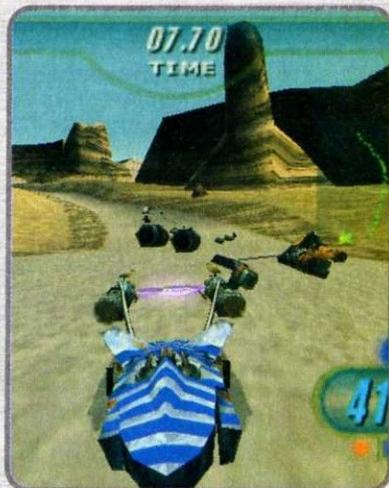
Introduções secretas
Nos modos arcade ou versus, selecione os personagens:

- Benimaru Nikaido vs. qualquer mulher
- Cammy vs. Vice
- Chun-Li vs. Mai Shiranui
- Chun-li vs. Yamazaki
- Evil Ryu vs. Vice
- Geese Howard vs. Terry Bogard
- Geese Howard vs. Vega (Balrog)
- Guile vs. Rugal
- Iori vs. Kyo Kusanagi
- Iori vs. Vega (Balrog)
- Ken Masters vs. Ryu
- Ken Masters vs. Terry Bogard
- Kyo Kusanagi vs. Ryu
- Raiden vs. Zangief
- Rugal vs. Vega (Balrog)
- Rugal vs. Vice
- Ryo Sakazaki vs. Ryu
- Ryo Sakazaki vs. Yuri
- Ryu vs. Sagat
- Sakura Kasugano vs. Yuri
- Terry Bogard vs. Yamazaki

Star Wars: Episode 1 - Racer

Personagens secretos

No modo new game, complete os objetivos:

Personagem	Fase	Dificuldade	Tempo de volta	Tempo total
Sebulba	The Boonta Classic	Galactic	02:04:210	06:20:012
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride	Amateur	01:02:986	03:16:697
Ratts Tyerell	Howler Gorge	Semipro	01:31:370	04:48:510
Mawhonic	Andobi Mountain Run	Galactic	01:39:309	05:05:648
Slide Paramita	AP Centrum	Invitational	00:58:410	03:03:260
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic	Amateur	01:04:700	03:16:926
Bullseye Navior	Sunken City	Semipro	01:52:620	05:43:101
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers	Semipro	02:09:358	06:47:380
Wan Sandage	Scrapper's Run	Semipro	00:44:904	02:23:978
Bozzie Baranta	Abyss	Invitational	01:02:639	03:12:934
Neva Kee	Baroo Coast	Semipro	01:38:300	04:59:640
Ben Quadinaros	Inferno	Invitational	00:59:549	03:04:160
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway	Amateur	00:16:072	00:52:081
Mars Guo	Spice Mine Run	Amateur	01:29:470	04:30:880
Boles Roor	Zugga Challenge	Semipro	02:01:261	06:10:897
Fud Sang	Vengeance	Amateur	01:16:880	03:51:921
Toy Dampner	Executioner	Galactic	00:31:540	04:42:310

Não quer embaraçar os cabelos? Então esqueça o pod racer

Resident Evil Code: Veronica

Arma linear launcher (modo new game)

No modo battle, usando Albert Wesker, Claire Redfield, Claire Redfield 2, Chris Redfield e Steve Burnside, termine o jogo, conseguindo ranking A.

Arma rocket launcher (modo new game)

No modo new game, termine o jogo, conseguindo ranking A.

Conquistar ranking A (modo new game)

No modo new name, em qualquer dificuldade, termine o jogo em menos de quatro horas. Agora, iniciando outra partida, pegue a rocket launcher no baú.

Obs.: Durante a partida, não é permitido gravar a partida ou usar o spray. Também leve o hemostatic ao carcereiro no início e salve Steve Burnside na mansão Ashford.

Modo battle

No modo new game, em qualquer dificuldade, termine o jogo e grave a partida.

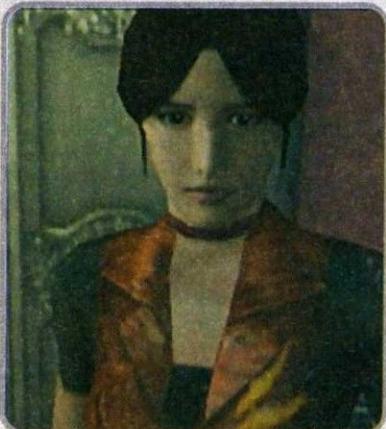
Personagem Albert Wesker (modo battle)

No modo battle, usando Chris Redfield, termine o jogo.

Personagem Claire Redfield 2 (modo battle)

No modo battle, usando Claire Redfield, termine o jogo.

Personagem Steve Burnside (modo battle)

No modo new game, em qualquer dificuldade, pegue o item luger replica.

Claire até que é bem jeitosa. Será que ela tem namorado?

Ande sempre armada para evitar surpresas

Wacky Races

Truques

Na opção cheats, selecione enter cheat code e digite:

Obs.: Após digitar o truque, acione-o na opção code collection.

Dificuldade super: CRACKEDNAILS.

Todas as fases: WACKYGIVEAWAY.

Todos os equipamentos: BARGAINBASEMENT.

Todos os veículos: WACKYSPOILERS.

Aqui está a quadrilha de morte. Quem vai querer encarar?

"Psssiu! Deixa euzinha chegar na frente"

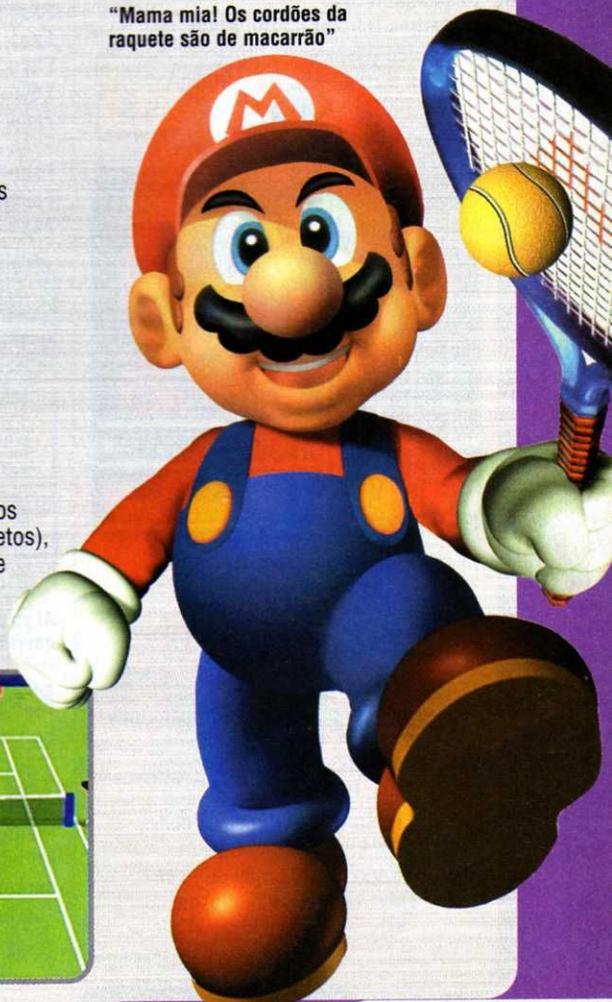
Turok 3: Shadow of Oblivion

Truques
Na opção secrets, enter new secret, digite:
Obs.: Na opção secrets, enter new secret, a disposição das imagens segue da esquerda para a direita e de cima para baixo: Elk, Lizard, Dragonfly, Frog, Horse, Bull, Bear, Hawk, Insect, Salmon, Raven, Wolf, Coyote, Owl, Cougar, Snake, Rabbit, Eagle.
Fase 1: Frog, Elk, Horse, Dragonfly, Wolf, Rabbit.
Fase 2: Owl, Owl, Horse, Elk, Elk, Elk.
Fase 3: Owl, Rabbit, Bear, Insect, Frog, Cougar.
Fase 4: Bear, Horse, Raven, Eagle, Horse, Coyote.
Fase 5: Bear, Dragonfly, Horse, Bear, Frog, Elk.
Gráficos sem texturas: Lizard, Salmon, Insect, Salmon, Wolf, Dragonfly.
Gráficos wireframe: Cougar, Horse, Elk, Salmon, Cougar, Hawk.
Mostrar créditos: Elk, Elk, Elk, Elk, Elk, Elk.
Personagem gritante: Dragonfly, Bull, Rabbit, Salmon, Eagle, Raven.
Personagem invencível: Raven, Salmon, Eagle, Bear, Lizard, Rabbit.
Personagens com cabeça grande: Cougar, Wolf, Snake, Rabbit, Lizard, Coyote.
Personagens com mãos e pés grandes: Lizard, Lizard, Dragonfly, Horse, Lizard, Coyote.
Personagens manequim: Snake, Bull, Snake, Frog, Bear, Elk.
Personagens miniatura: Frog, Frog, Salmon, Insect, Wolf, Cougar.
Personagens em 2D: Horse, Eagle, Snake, Cougar, Insect, Salmon.
Personagens sem cabeça: Lizard, Elk, Eagle, Owl, Salmon, Horse.
Tela de pause limpa: Rabbit, Owl, Lizard, Elk, Salmon, Rabbit.
Tela de pause vibrante: Rabbit, Owl, Horse, Insect, Bear, Bear.
Todas as armas: Owl, Bear, Owl, Insect, Hawk, Owl.
Todas as chaves: Lizard, Dragonfly, Bull, Bear, Wolf, Eagle.
Todas as munições: Salmon, Elk, Bull, Snake, Eagle, Salmon.

Mario Tennis 64

Controlar replay
Durante a partida, no replay, aperte B para repetir ou trocar a câmera.
Controlar replay da apresentação
Durante a demonstração, no replay, aperte B para repetir ou trocar a câmera.
Dificuldade máxima
No modo special tournament, usando todos os personagens (inclusive os secretos), vença a Planet Cup.
Fase Baby Mario & Yoshi
No modo tournament, modalidade single, usando Yoshi, termine a Mushroom Cup.
Fase Birdo & Yoshi
No modo tournament, modalidade doubles, usando Birdo, termine a Star Cup.
Fase Donkey Kong
No modo tournament, modalidade single, usando Donkey Kong, termine a Mushroom Cup.
Fase Mario Brothers
No modo tournament, modalidade single, usando Mario, termine a Mushroom Cup.
Fase Mario Brothers 2
No modo tournament, modalidade doubles, usando Mario, termine a Star Cup.
Fase Mario Brothers Castle
No modo tournament, modalidades doubles e single, usando Mario, termine a Star Cup.
Fase Pirahna Plant
No modo pirahna plant challenge, usando qualquer personagem, conquiste a graduação perfect.
Fase Wario Brothers
No modo tournament, modalidade doubles, usando Wario, termine a Star Cup.
Modo Special Tournament
No modo tournament, usando todos os personagens (inclusive os secretos), vença a Star Cup. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, segure R e aperte A.
Movimento saque forte
Durante a partida, sacando, aperte A + B.
Personagem Donkey Kong Jr.
No modo tournament, modalidade doubles, usando qualquer personagem, termine a Star Cup.
Personagem Shy Guy
No modo tournament, modalidade single, usando qualquer personagem, termine a Star Cup.
Personagens canhotos
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, segure L e aperte A.
Personagens fortes
No modo tournament, modalidade single, usando qualquer personagem, termine a Star Cup. Agora, na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem usado, segure R e aperte A.

"Mama mia! Os cordões da raquete são de macarrão"

Um saque desses nem o brasileiro Guga conseguiria pegar

Beat Mania GB

Truques
Na tela de passwords, digite:
Bigbeat Mix, Euro-Beat: VISUAL.
Bigbeat Mix: REMIX.
Disco, Bigbeat Mix, Euro-Beat: ALLERGO.
Disco, Bigbeat Mix: SENSE.
Disco, E.N.K., Bigbeat Mix, Euro-Beat: ALTERNA.
Disco, E.N.K., Bigbeat Mix: PASSION.
Disco, E.N.K., Classic 3, Bigbeat Mix, Euro-Beat: KOBEBEEF.
Disco, E.N.K., Classic 3, Bigbeat Mix: SILENT.
Disco, E.N.K., Classic 3, Euro-Beat: MOONLIGHT.
Disco, E.N.K., Classic 3: RELAXATION.
Disco, E.N.K., Euro-Beat: NOISY.
Disco, E.N.K.: MOTHER.
Disco, Euro-Beat: WORLD.
Disco: FEVER.
Euro-Beat: GENERATION.

Fases secretas (batalhas DJ/modo Free Play)
Na tela de passwords, digite:
Batalha Beatmania: BEATMANIA.
Batalha KCEK: KCEK.
Batalha Konami: KONAMI.

Agora eu quero ver quem não conseguirá tornar-se DJ

Lucky Luke

Todas as fases/passwords
Fase 1: Lucky Luke, Jolly Jumper, Jolly Jumper, Dalton, Lucky Luke.
Fase 2: Rantanplam, Jolly Jumper, Lucky Luke, Dalton, Dalton.
Fase 3: Dalton, Rantanplam, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantanplam.
Fase 4: Rantanplam, Jolly Jumper, Lucky Luke, Dalton, Rantanplam.

Bubble Bobble

Todas as fases/passwords
Fase 1: BBBB.
Fase 2: CBCB.
Fase 3: DBBD.
Fase 4: FFBB.
Fase 5: GGBB.
Fase 6: HBHB.
Fase 7: JBBJ.
Fase 8: KKBB.
Fase 9: LLBB.
Fase 10: MBMB.
Fase 11: NBBN.
Fase 12: PPBB.
Fase 13: QQBB.
Fase 14: RBRB.
Fase 15: SBBS.
Fase 16: TTBB.
Fase 17: CCBB.
Fase 17-chefe: CCBB.
Fase 18: FCCC.
Fase 19: FDBC.
Fase 20: GFBC.
Fase 21: JCCG.
Fase 22: JBCH.
Fase 23: LJCC.
Fase 24: MCKC.
Fase 25: NCCL.
Fase 26: PMCC.
Fase 27: QNCC.
Fase 28: RCPC.
Fase 29: SCCQ.
Fase 30: TRCC.
Fase 31: VSCC.
Fase 32: WCTC.
Fase 33: DBDB.
Fase 34: XBXB.
Fase 34-chefe: FCBD.
Fase 35: GBDB.
Fase 36: JCDF.
Fase 37: KGCD.
Fase 38: LHCD.
Fase 39: MDJC.
Fase 40: NCDK.
Fase 41: PLCD.
Fase 42: QMCD.
Fase 43: RDNC.
Fase 44: SCDP.
Fase 45: TQCD.
Fase 46: VRCD.
Fase 47: WDSC.
Fase 48: XCDT.
Fase 49: GBCF.
Fase 50: HFCC.
Fase 51: JCFD.
Fase 52: JBFF.
Fase 53: KGBF.
Fase 54: LHBF.
Fase 55: MFJB.
Fase 56: NBFK.
Fase 57: PLBF.
Fase 58: QMBF.
Fase 59: RFNB.
Fase 60: SBPF.

Aí está mais um monstrinho querendo tornar-se herói

Driver: You are the Wheelman

Menu de truques
Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre o modo undercover e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓.

Pocket Bomberman

Truques
Na tela de passwords, digite:
Todas as armas: 5656.
Todas as fases-chefe: 9437.
Todos os poderes: 4622.

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:

• Forest
Fase 1: 7693.
Fase 2: 3905.
Fase 3: 2438.
Fase 4: 8261.
Chefe: 1893.

• Ocean
Fase 1: 2805.
Fase 2: 9271.
Fase 3: 1354.
Fase 4: 4915.
Chefe: 8649.

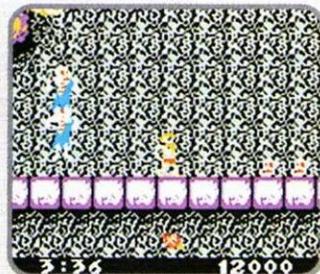
• Wind
Fase 1: 0238.
Fase 2: 5943.
Fase 3: 6045.
Fase 4: 2850.
Chefe: 8146.

• Cloud
Fase 1: 9156.
Fase 2: 2715.
Fase 3: 4707.
Fase 4: 7046.
Chefe: 0687.

• Evil
Fase 1: 3725.
Fase 2: 0157.
Fase 3: 5826.
Fase 4: 9587.
Chefe: 3752.

Ghost 'n' Goblins

Todas as fases/passwords (quest 1)
Fase 2: L, Coração, K, Coração, Coração, Coração, B, L.
Fase 3: Q, 0, M, Coração, Coração, Coração, 1, H.
Fase 4: P, S, 5, Coração, 7, Coração, B, 4.
Fase 5: T, J, R, Coração, 7, Coração, 2, Coração.
Fase 6: J, J, T, Coração, 7, Coração, 7, L.
Chefe: K, D, C, Coração, H, Coração, S, H.

Todas as fases/passwords (quest 2)
Fase 2: G, N, 1, Coração, 5, 0, 8, J.
Fase 3: X, 4, 3, Coração, 5, 0, M, R.
Fase 4: L, S, 5, Coração, 9, 1, 1, 4.
Fase 5: D, N, 7, Coração, 9, 3, Coração, 7.
Fase 6: X, N, 9, Coração, 9, 3, 3, 3.
Chefe: N, 8, C, Coração, K, 4, 0, N.

Outro guerreiro mostra suas trapalhadas no Game Boy

Wacky Races

Todas as fases e personagens
Na tela de passwords, digite MUTTLEY.

Lemmings MD

Todas as fases/passwords

• Mundo Mayhem
Fase 1: SQBMD.
Fase 2: HZJSG.
Fase 3: SFBKF.
Fase 4: QDJTG.
Fase 5: VKBCR.
Fase 6: KMJMS.
Fase 7: VYBYR.
Fase 8: SXJJT.
Fase 9: PNBXJ.
Fase 10: JMJWF.
Fase 11: TRBMD.
Fase 12: RQJWF.
Fase 13: RSBLN.
Fase 14: GVSVP.
Fase 15: WLBCR.
Fase 16: TKSMS.
Fase 17: GDBCV.
Fase 18: VMJJL.
Fase 19: GSBYJ.
Fase 20: DRJJL.
Fase 21: PPBSM.
Fase 22: DRSLP.
Fase 23: PDBQN.
Fase 24: MCJZP.
Fase 25: JSBNF.
Fase 26: CGJPK.
Fase 27: NLBFJ.
Fase 28: LKJPK.
Fase 29: LMBDS.
Fase 30: ZNJNT.

• Mundo Present
Fase 1: GHTMD.
Fase 2: ZXLYG.
Fase 3: YJDTW.
Fase 4: KRLQK.
Fase 5: XRFMJ.
Fase 6: DWLPT.
Fase 7: CHFKK.
Fase 8: NZLDP.
Fase 9: XVDWV.
Fase 10: DZLYG.
Fase 11: CLDTW.
Fase 12: NSLQK.
Fase 13: BTFMJ.
Fase 14: HXLPT.
Fase 15: GJFKK.
Fase 16: XHLHP.
Fase 17: XGDBW.
Fase 18: DLLDH.
Fase 19: CHDXW.
Fase 20: NDLVK.
Fase 21: BFFRJ.
Fase 22: HJLTT.
Fase 23: GTFNK.
Fase 24: RMLJP.
Fase 25: BJDBW.
Fase 26: HMLDH.
Fase 27: GXDXW.
Fase 28: RFLVK.
Fase 29: FGFRJ.
Fase 30: LKLTT.

• Mundo Sunsoft
Fase 1: HLDCW.
Fase 2: BVLJY.
Fase 3: NPDQZ.
Fase 4: HRMZB.
Fase 5: MTFPK.
Fase 6: GWMYL.
Fase 7: SBFFF.
Fase 8: MLMLH.
Fase 9: NBDZW.
Fase 10: MPMZB.
Fase 11: TFFNB.
Fase 12: NHMXC.
Fase 13: DFFHF.
Fase 14: XHMRG.
Fase 15: FYFDG.
Fase 16: DMMFL.
Fase 17: VFDVZ.
Fase 18: PPMBD.
Fase 19: BVDGW.
Fase 20: VWLQX.
Fase 21: ZYFFG.
Fase 22: TBMQH.
Fase 23: GWFWJ.
Fase 24: ZFMDM.
Fase 25: BWFRB.
Fase 26: XYLNX.
Fase 27: FQDBX.
Fase 28: YRLLY.
Fase 29: JYFTJ.
Fase 30: CBMFL.

• Mundo Taxing
Fase 1: FZBMD.
Fase 2: GDHKP.
Fase 3: JLBDF.
Fase 4: KHHKP.
Fase 5: BFBGN.
Fase 6: HMJCB.
Fase 7: KTBWQ.
Fase 8: LQJCB.
Fase 9: YHBVH.
Fase 10: ZLHXS.
Fase 11: CTBRJ.
Fase 12: DQHXS.
Fase 13: VMBTR.
Fase 14: BGHPW.
Fase 15: DNBJM.
Fase 16: FKHPW.
Fase 17: JFBJD.
Fase 18: KJHLP.
Fase 19: MQBFF.
Fase 20: NMHLP.
Fase 21: FKBHN.
Fase 22: LRJDB.
Fase 23: NYBXQ.
Fase 24: PVJDB.
Fase 25: CNBWH.
Fase 26: DRHYS.
Fase 27: BYBSJ.
Fase 28: HVHYS.
Fase 29: YRBVR.
Fase 30: LRHSW.

Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind SNES

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: JSSCTS.
Fase 2: CKBGMM.
Fase 3: SCTWMN.
Fase 4: MKBRLN.
Fase 5: LBLNRD.
Fase 6: JMDKRK.
Fase 7: STGRTN.
Fase 8: SBBSHC.
Fase 9: DBKRRB.
Fase 10: MSFCTS.
Fase 11: KMGRBS.
Fase 12: SLJMBG.
Fase 13: TGRTVN.
Fase 14: CCLDSL.
Fase 15: BTCLMB.
Fase 16: STCJDH.

Ei, pessoal, vamos nos juntar ao Bubsy na montanha-russa

Pac-Attack SNES

Seleção de fases
Durante a partida, no modo puzzle, segure ↓ até perder o jogo. Então, na tela de seleção end game/retry, aperte o botão L, selecione a fase e escolha retry.

Todas as fases/passwords
Na tela de passwords, digite:
Fase 1: STR.
Fase 2: HNM.
Fase 3: KST.
Fase 4: TRT.
Fase 5: MYX.
Fase 6: KHL.
Fase 7: RTS.
Fase 8: SKB.
Fase 9: HNT.
Fase 10: SRY.
Fase 11: YSK.
Fase 12: RCF.
Fase 13: HSM.
Fase 14: PWW.
Fase 15: MTN.
Fase 16: TKY.
Fase 17: RGH.
Fase 18: TNS.
Fase 19: YKM.
Fase 20: MWS.
Fase 21: KTY.
Fase 22: TYK.
Fase 23: SMM.
Fase 24: NFL.
Fase 25: SRT.
Fase 26: KKT.
Fase 27: MDD.
Fase 28: CWD.
Fase 29: DRC.
Fase 30: WHT.
Fase 31: FLT.
Fase 32: SKM.
Fase 33: QTN.
Fase 34: SMN.
Fase 35: TGR.
Fase 36: WKR.
Fase 37: YYP.
Fase 38: SLS.
Fase 39: THD.
Fase 40: RMN.
Fase 41: CNK.
Fase 42: FRB.
Fase 43: MLR.
Fase 44: FRP.
Fase 45: SDB.
Fase 46: BQJ.
Fase 47: VSM.
Fase 48: RDY.
Fase 49: XLP.
Fase 50: WLC.
Fase 51: TMF.
Fase 52: QNS.
Fase 53: GWR.
Fase 54: PLT.
Fase 55: KRW.
Fase 56: HRC.
Fase 57: RPN.
Fase 58: CNT.
Fase 59: BTT.
Fase 60: TMR.
Fase 61: MNS.
Fase 62: SWD.
Fase 63: LDM.
Fase 64: YST.
Fase 65: QTM.
Fase 66: BRP.
Fase 67: MRS.
Fase 68: PPY.
Fase 69: SWT.
Fase 70: WTM.
Fase 71: FST.
Fase 72: SLW.
Fase 73: XWF.
Fase 74: RGJ.
Fase 75: SNC.
Fase 76: BKP.
Fase 77: CRN.
Fase 78: XNT.
Fase 79: RNT.
Fase 80: BSK.
Fase 81: JWK.
Fase 82: GSN.
Fase 83: MMT.
Fase 84: DNK.
Fase 85: HPN.
Fase 86: DCR.
Fase 87: BNS.
Fase 88: SDC.
Fase 89: MRH.
Fase 90: BTF.
Fase 91: NSM.
Fase 92: QYZ.
Fase 93: KTT.
Fase 94: FGS.
Fase 95: RRC.
Fase 96: YLM.
Fase 97: PNN.
Fase 98: SPR.
Fase 99: CHB.
Fase 100: LST.
Fase 101: JFK.

O herói arredondado faz história no mundo dos videogames

Chega mais, Pac-Man. Deixa eu te abraçar

Ronaldo Testa

DREAMCAST (DC)

D2

Máximo first-aid spray
8E93842F00000063

Não recarregar grenade
3A212D680000000F

Não recarregar machine gun
53C77E780000000F

Ecco The Dolphin: Defender of the Future

Todas as fases
5DD7BFF7FFFFFFFF
803385A00000000F

F1 World Grand Prix

Equipe Arrows c/ 0 ponto
34312A0300000000

Equipe Arrows c/ 999 pontos
34312A03000003E7

Equipe Benetton c/ 0 ponto
E6C716D700000000

Equipe Benetton c/ 999 pontos
E6C716D7000003E7

Equipe Ferrari c/ 0 ponto
FD6998C500000000

Equipe Ferrari c/ 999 pontos
FD6998C5000003E7

Equipe Jordan c/ 0 ponto
A9735FD300000000

Equipe Jordan c/ 999 pontos
A9735FD3000003E7

Equipe MacLaren c/ 0 ponto
8F33834100000000

Equipe MacLaren c/ 999 pontos
8F338341000003E7

Equipe Sauber c/ 0 ponto
BAE634D200000000

Equipe Sauber c/ 999 pontos
BAE634D2000003E7

Equipe Stewart c/ 0 ponto
A1335FCF00000000

Equipe Stewart c/ 999 pontos
A1335FCF000003E7

Equipe Williams c/ 0 ponto
699B651C00000000

Equipe Williams c/ 999 pontos
699B651C000003E7

Piloto Alesi c/ 0 ponto
34F12A1800000000

Piloto Alesi c/ 999 pontos
34F12A18000003E7

Piloto Barrichello c/ 0 ponto
F66998D800000000

Piloto Barrichello c/ 999 pontos
F66998D8000003E7

Piloto Coulthard c/ 0 ponto
F56998C700000000

Piloto Coulthard c/ 999 pontos
F56998C7000003E7

Piloto da equipe Williams c/ 0 ponto
C89BE9A500000000

Piloto da equipe Williams c/ 999 pontos
C89BE9A5000003E7

Piloto Damon Hill c/ 0 ponto
FE2998C400000000

Piloto Damon Hill c/ 999 pontos
FE2998C4000003E7

Piloto Fisichella c/ 0 ponto
52A7791400000000

Piloto Fisichella c/ 999 pontos
52A77914000003E7

Piloto Frentzen c/ 0 ponto
DC288D8300000000

Piloto Frentzen c/ 999 pontos
DC288D83000003E7

Piloto Hakkinen c/ 0 ponto
31B12A0600000000

Piloto Hakkinen c/ 999 pontos
31B12A06000003E7

Piloto Herbert c/ 0 ponto
87F3835F00000000

Piloto Herbert c/ 999 pontos
87F3835F000003E7

Piloto Irvine c/ 0 ponto
7DE5DD4000000000

Piloto Irvine c/ 999 pontos
7DE5DD40000003E7

Piloto M. Schumacher c/ 0 ponto
23A76D0700000000

Piloto M. Schumacher c/ 999 pontos
23A76D07000003E7

Piloto R. Schumacher c/ 0 ponto
4DEA118800000000

Piloto R. Schumacher c/ 999 pontos
4DEA1188000003E7

Piloto Salo c/ 0 ponto
FD6998C200000000

Piloto Salo c/ 999 pontos
FD6998C2000003E7

Piloto Wurz c/ 0 ponto
A9735FD200000000

Piloto Wurz c/ 999 pontos
A9735FD2000003E7

Sydney 2000

Todas as medalhas de ouro
2487607E00000006
7DD5D03900000006
A43352AA00000006
F4F995BD00000006
3BD1277C00000006
8FC38E3B00000006
B46639B600000006
123415AA00000006
5247746C00000006
A48352AA00000006
DAA880E400000006
3BA1277C00000006

Todos os training (parte 1)
EA37DBA964646464
2AA7A07864646464
73F5103F64646464
AAD392AC64646464
FA1955BB64646464
35F1E77A64646464
81E34E3D64646464
CB3B24C564646464
2A17A07864646464
5C67B46A64646464
AAA392AC64646464
BBC6F9B064646464
1D94D5AC64646464
456ADCF464646464
9578C9CA64646464
D50840E264646464
3401E77A64646464
691BA87C64646464
BBB6F9B064646464
EBE7DBA964646464
45DADCF464646464
7225103F64646464
CA4B24C564646464
1D44D5AC64646464
69ABA87C64646464
95A8C9CA64646464
EB97DBA964646464
1E84D5AC64646464
6A6BA87C64646464
9668C9CA64646464
E857DBA964646464
3711E77A64646464
83034E3D64646464

Todos os training (parte 2)
B8A6F9B064646464
1EF4D5AC64646464
46CADCF464646464
96D8C9CA64646464
C95B24C564646464
2877A07864646464
6ABBA87C64646464
B816F9B064646464
E887DBA964646464
46BADCF464646464
5F87B46A64646464
A94392AC64646464
D76840E264646464
3661E77A64646464
70C5103F64646464
C8AB24C564646464
F9E955BB64646464
5FF7B46A64646464
82D34E3D64646464
D7D840E264646464
1F24D5AC64646464
6BCBA87C64646464
A99392AC64646464
F95955BB64646464
36B1E77A64646464
82A34E3D64646464
7785103F64646464
CFEB24C564646464
FEA955BB64646464
58B7B46A64646464

Ultimate Fighting Championship

Máxima energia (J1)
BF2E394700004348

Máxima energia (J2)
F5A1954F00004348

Máxima stamina (J1)
197C155B00004348

Máxima stamina (J2)
53BF749E00004348

Máximo skill points
EF97183E0000270F

Máximo tempo
C60BE43400000004

Morte súbita (J1)*
BF2D3947E0705041
F5A1954F00000001

Morte súbita (J2)*
C608E434E0705041
F5A1954F00000001

Obs.: * Não pode ser usado com o código de máximo tempo.

WWF Royal Rumble

Personagem Shane McMahon
7E15C8F300000001

Personagem Vince McMahon
274778B400000001

NINTENDO 64 (N64)

Turok 3: Shadow of Oblivion

Arma blade
813339440100

Arma cerebral bore
813339580100

Arma grenade launcher
813339540100

Arma pistol
8133394a0100

Arma PSG
8133395a0100

Arma shotgun
813339500100

Máxima energia
813334fa6400

Máxima força vital
813334fc0063

Máxima munição de arrows
813339280064

Máxima munição de firestorm cannon
813339300064

Máxima munição de grenade gun
8133392a0064

Máxima munição de pistol
8133392e0064

Máxima munição de shotgun
813339320064

Todos os truques
811659c6ffff
811659c4ffff

Hercules: The Legendary Journey

Máxima energia
810cf93e270f
810cf942270f

Máximo gold
810b604203e7

San Francisco Rush 2049

Inicia na volta final
d014aa380000
8014aa380002

Máxima pontuação
8115204ce0ff
8115204e05f5

Máximo stunt point
811520500010

Sempre 1º lugar
801529060000

Todas as moedas
500060600000
8113a110ffff

PLAYSTATION (PSX)

Dave Mirra Freestyle BMX

Tempo extra (modo Pro Quest)
e008bfa9000e
3008bfa900a0

Todas as medalhas de ouro
500006010000
300b61090003
500006010000
300b620d0003
500006010000
300b63110003
500006010000
300b64150003
500006010000
300b65190003
500006010000
300b661d0003
500006010000
300b67210003
500006010000
300b68250003
500006010000
300b69290003
500006010000
300b6a2d0003
500006010000
300b6b310003
500006010000
300b6c350003

Todos os filmes
300b6018003f
300b611c000f
300b6b44000f

Todos os truques
300B601000ff

• Amish

Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b6c380003

Medalha de ouro (estilo Street)
300b6c390003

Medalha de ouro (estilo Vert)
300b6c3a0003

Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b6c360003

Medalha de ouro (fase San Jose)
300b6c370003

Medalha de ouro Sleepy's Ditch)
300b6c350003

Todos os veículos
300b6b4a0005
Todas as roupas
300b6b490005
Todas as fases
300b6b48000c
• Chad Kagy
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b651c0003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b651d0003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b651e0003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b651a0003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b651b0003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b65190003
Todas as fases
300b642c000c
Todas as roupas
300b642d0005
Todos os veículos
300b642e0005
• Dave Mirra
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b610c0003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b610d0003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b610e0003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b610a0003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b610b0003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b61090003
Todas as fases
300b601c000c
Todas as roupas
300b601d0005
Todos os veículos
300b601e0005
• Joey Garcia
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b6a300003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b6a320003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b6a310003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b6a2e0003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b6a2f0003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300B6A2D0003
Todas as fases
300b6940000c
Todas as roupas
300b69410005
Todos os veículos
300b69420005
• Kenan Harkin
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b67240003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b67250003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b67260003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b67220003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b67230003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b67210003
Todas as fases
300b6634000c
Todas as roupas
300b66350005
Todos os veículos
300b66360005
• Leigh Ramsdell
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b692a0003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b692b0003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b69290003
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b692c0003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b692e0003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b692d0003
Todas as fases
300b683c000C
Todas as roupas
300b683d0005
Todos os veículos
300b683e0005
• Mike Laird
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b64180003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b64190003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b641a0003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b64160003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b64170003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b64150003
Todas as fases
300b6328000c
Todas as roupas
300b63290005
Todos os veículos
300b632a0005
• Ryan Nyquist
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b62100003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b62110003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b62120003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b620e0003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b620f0003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b620d0003
Todas as fases
300b6120000c
Todas as roupas
300b61210005
Todos os veículos
300b61220005
• Shaun Butler
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b68280003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b68290003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b682a0003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b68260003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b68270003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b68250003
Todas as fases
300b6738000c
Todas as roupas
300b67390005
Todos os veículos
300b673a0005
• Slim Jim
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b6b340003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b6b350003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b6b360003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b6b320003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b6b330003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b6b310003
Todas as fases
300b6a44000c
Todos os veículos
300b6a460005
Todas as roupas
300b6a450005
• Tim Mirra
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b66200003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b66210003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b66220003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b661e0003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b661f0003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b661d0003
Todas as fases
300b6530000c
Todas as roupas
300b65310005
Todos os veículos
300b65320005
• Troy McMurry
Medalha de ouro (estilo Dirt)
300b63140003
Medalha de ouro (estilo Street)
300b63150003
Medalha de ouro (estilo Vert)
300b63160003
Medalha de ouro (fase Eastwood)
300b63120003
Medalha de ouro (fase San Jose)
300b63130003
Medalha de ouro (fase Sleepy's Ditch)
300b63110003
Todas as fases
300b6224000c
Todas as roupas
300b62250005
Todos os veículos
300b62260005

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: O código-mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Mais dois Dreamcast 0km para você

Prepare seu sorriso, pois vai ser difícil não ganhar um novo console

Beleza! Quer concorrer a dois Dreamcast por mês até o fim do ano? Então pense num sonho bem legal em que você vai estar acompanhado apenas de um personagem de videogame. Descreva esse sonho pra gente e os dois autores das melhores respostas ganharão o Dreamcast – e aí vão ver que sonho vira realidade, sim. As cartas com carimbo postal até 24 de novembro de 2000 concorrerão aos dois consoles.

Nome: ....
....

Data de nasc.: ....

Endereço: ....

.... **Telefone:** ....

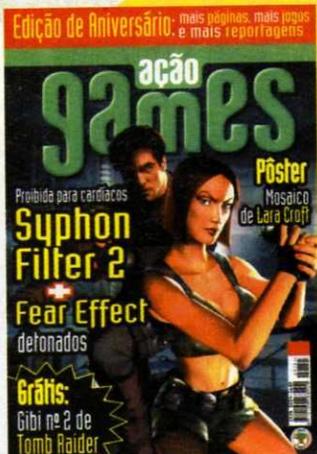
E-mail: ....

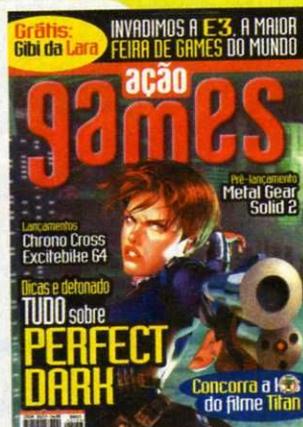
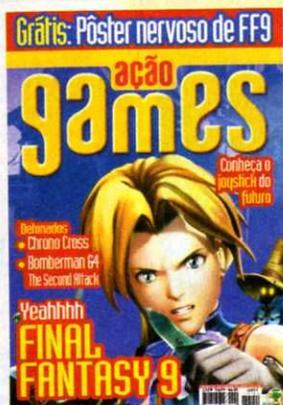
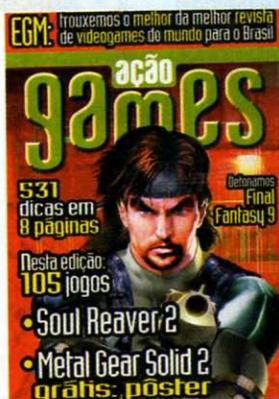
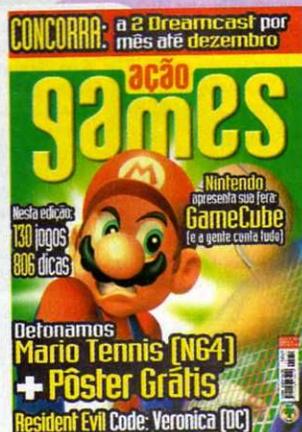
Videogame: ....

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 24 de novembro de 2000; **5)** Os vencedores serão comunicados pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 15 de dezembro de 2000; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Mande uma carta para cada promoção desta edição e escreva do lado de fora do envelope o nome da promoção. Não adianta mandar uma carta só para concorrer ao Dreamcast, ao quimono e ao kit Bad Boy da página 19 e ao biquíni da página 11.

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 24 de novembro de 2000).

EDIÇÃO 151 (MAIO/2000)
Edição de aniversário (são nove anos!) recheada de prêmios e novidades.
- Detonados de *Fear Effect* e *Syphon Filter 2*.
- Game da Gata com Elaine Pinheiro e Fernanda Machado (As Mallandrinhas).
- Pôster mosaico da Lara Croft (*Tomb Raider*).
- Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 2.
- Test Drive com banda Biquíni Cavadão.

EDIÇÃO 152 (JUN./2000)
Caímos na porrada... analisamos *Tekken Tag Tournament* – pura adrenalina.
- Detonado de *Alundra 2: The Mystery of the Machinevolution.*
- Game da Gata com Fabiana Garcia e Taís Valieri (As Garotas do O+).
- Exclusivo: cobertura da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão.
- Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 3.
- Test Drive com o grande João Gordo.

EDIÇÃO 153 (JUL./2000)
Edição matadora trazendo a cobertura da E3 2000 e a bela Joanna Dark.
- Detonado de *Perfect Dark.*
- Game da Gata com Índia Aigo (a delícia selvagem).
- Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 4.
- Reportagem especial - E3 2000, a maior feira de games do mundo.
- Test Drive com banda Os Vagabundos (jogo em rede).

EDIÇÃO 154 (AGO./2000)
Mergulhamos numa viagem pelo universo mágico do RPG *Final Fantasy 9.*
- Detonados de *Bomberman 64 The Second Attack* e *Chrono Cross.*
- Game da Gata com Cida Marques (a XT gostosa da Escolinha).
- Pôster de *Final Fantasy 9.*
- Pré-lançamento especial de *Final Fantasy 9.*
- Reportagem especial revelando como será o joystick do futuro.
- Test Drive com a Redação da *Ação Games* (Laser Shots).

EDIÇÃO 155 (SET./2000)
Espionamos o projeto do *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
- Detonado de *Final Fantasy 9.*
- Game da Gata com Helen Ganzarolli (a gata da Banheira do Gugu).
- Pôster de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
- Pré-lançamento especial de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
- Reportagem especial sobre o jogo *Legacy of Kain Soul Reaver 2.*
- Test Drive com o jogador de futebol Robert (jogo *Fifa Soccer World Championship*).

EDIÇÃO 156 (OUT./2000)
Os segredos dos novos consoles Game Boy Advance e Nintendo GameCube.
- Detonado de *Mario Tennis 64* e *Resident Evil Code Veronica.*
- Game da Gata com Ana Paula Teodoro (a felina do *Sabadão do Gugu*).
- Pôster de *Mario Tennis 64.*
- Pré-lançamento especial de *Ultimate Fighting Championship.*
- Reportagem EGM Brasil com *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver.*
- Test Drive com o skatista Tarobinha (jogos *Grind Session, Street Sk8er 2, Thrasher Skate and Destroy, Tony Hawk's Pro Skater*).

Perdeu alguma *Ação Games*?

Solicite ao seu jornaleiro ou por e-mail (abril.ea@abril.com.br). O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio. (Atendimento sujeito à disponibilidade no estoque.)

ação games

Start classificados

Acessórios

Phox Games (11) 4438-8863
Play/ NT64/ S.Nes/ DreamCast/ Aces. Confira!! phoxgames@ig.com.br

SN GAMES/ Venda de Consoles N64 Playstation, Saturno, CDs, Acess. e Cartuchos N64. F: (15) 233-5292

Compram-se

COMPRO GAMES! Play/ Nintendo 64/S. Nintendo/ Pago o Melhor Preço! Retiro. F: (11) 3931-3157

Aparelhos

Compra/ Troca/ Venda Aparelho
Play / Dream Cast / S.Nes./ N64. Só SP F: (11) 5061-4899

Target Games Playstation 1 e 2 N64, Game Boy Color, Dreamcast, Jgs e Aces. Tudo em até 12x. Ac. Cartões. F: (11) 5084-9450

Compro Play Station
Pago maior preço!
F: (34) 0356-1966

Vendem-se

Eletromil Video Games - Venda Troca/ Ass. Técnica Via Sedex R. Santa Efigênia, 348, sl 12 F: (11) 3362-2308/ 3337-5557.

Vendas e Assistência Técnica
Jogos e Aces. p/ Play., Nintendo 64. Entr. na capital Via M.Boy. *Envio p/Sedex F: (11) 6942-0406

Vendo, Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex.
F: (0xx11) 6096-4137

Assistência Técnica

Minitel Eletrônica. 200 títulos do Dreamcast, R$10,00 cada CD. Melhor preço para atacado. F: (11) 222-8664 Rua Santa Efigênia, 308 3º Sala-31 (SP)

Locadoras

Gallery Games. Assistência técnica, locações, vendas (aparelhos e acessórios). Card de Pokémon. F: (17) 235-3282 SJ Rio Preto(SP)

Locadora Cinecitta / Aluguel de Games, VHS, em especial animação japonesa. Fone: (0xx31) 224-5127

UZ Games
Tudo em Games
Aceitamos seu GAME na Troca
Facilitamos em até 13X
Ass. Técnica · Compra · Venda · Troca

Loja 1 : Ipiranga
Rua Greenfeld, 259
Fone : (11) 6914-6640
Loja 2 : Vila Mariana
R.Domingos de Morais,1322
Fone : (11) 572-7868
Loja 3 : Santana
R.Voluntários da Pátria,1560
Fone : (11) 6251-0975
Loja 4 : Vila Guilherme
Shopping Center Norte - Lj.43
Internet : www.uzgames.com.br

Tilty's®
Assistência Técnica Especializada
Todas as marcas de games.
Consertos com garantia
Venda de Aparelhos Novos e Usados
Acessórios em geral
Enviamos Via Sedex
Fone: (011) 6191-3000

VENDAS DE GAMES
Playstation, Dreamcast, Sega Saturno e outros Acessórios p/ todos os games. Cd's. em **Promoções**, confira os últimos lançamentos.
(11) 5851 5236

Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

PLAY SHOP
TUDO PARA GAMES E ACESSÓRIOS
• Super Nitendo • Playstation
• Playstation 2 • Nitendo 64
• Dream Cast • Acessórios
As ultimas novidades em jogos.
PAGAMENTO FACILITADO!!!
playshopgames@globo.com
(13) 289-1098 SANTOS SP
(13) 467-2252 SÃO VICENTE SP

WORLD GAMES
Sorocaba
SOMENTE JOGOS ORIGINAIS
Loja - 1: R. Comendador Oeterer, 1322
Loja - 2: Av. Barão de Tatui, 1356 (15) 234.1584
COMPRA, TROCA, VENDA E LOCAÇÃO DE CARTUCHOS CD's E ACESSÓRIOS PARA:

Abril classificados
Exatamente o que você procura.
• Anúncios a partir de 3 linhas.
• O anúncio fica mais tempo nas mãos de diversos leitores.
• Credibilidade • Diversas opções de revistas.
• Economia e retorno comprovados.
• Espaços diferenciados para maior exposição.
3037-2720 São Paulo (Capital)
0800-132066 Interior e outros Estados
275-7533 Rio de Janeiro
www.abrilclassificados.com.br

BITS GAMES
VENDAS - ASSIS.TÉCNICA
LOCAÇÃO - VÍDEO GAMES
E ACESSÓRIOS EM GERAL
Belo Horizonte - MG
Tel.: (0xx31) 271-9537
Telefax: (0xx31) 271-9484

AS MENSAGENS DOS CLASSIFICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE QUEM AS ASSINA.
PARA ANUNCIAR LIGUE: (11) 3037-2720 OU DDG: 0800-132066